ATARI magazin

5/6 '98 8. Jahrgang **Informationen für XL/XE-Computer**





Zukunft für das ATARI magazin

* NEU * NEU *

PD-MAG 5/98 + 6/98
Diskline 54 + 55

Bericht: Was ist Künstliche Intelligenz - Teil 3

Games Guide
Game-Index Teil 3

PD-Ecke
Mr. Dig
Magic Read

Oldieecke
Scott Adams Adventures

Serie
Adventure Corner

Tips & Tricks
800 XL Deejay

Workshop: **Programmiersprachen**



Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetzung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald.



Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt, den Schatz zu teilen.

Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebnis.

Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.

Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rauchen bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchtspiels `LOGICAL', das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich.

Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen; DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind; keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt; 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170 DM 16,80

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

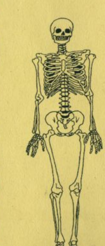
Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.



Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.

Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari-Freund,

Sie werden es kaum glauben und Ihren Augen nicht trauen - Sie halten das neue ATARI magazin in Ihren Händen.

Ich hoffe, daß Sie ein wenig Verständnis für die doch etwas längere Pause haben. Ich habe aber durch die immer arbeitsintensiver werdenden Schachzeitung, die jetzt auch noch im Internet vertreten ist, zu wenig Zeit gehabt.

Die vorliegende Ausgabe ist eine Doppelausgabe, in der auch gleichzeitig die jeweiligen zwei Ausgaben der Diskline und des PD-Mags beiliegen. Damit haben wir wenigstens das Jahr 1998 abgeschlossen.

Verlängerung - Seite 7

Wie es in Zukunft weiter gehen könnte, erfahren Sie auf der Seite 7. Viele User wünschen sich, daß das ATARI magazin weiter erscheint. In den letzten Wochen haben sich viele Atarianer bei mir gemeldet, die unter allen Umständen die Zukunft für das ATARI magazins sichern wollen.

Aktive Mitarbeit

Falls mein Vorschlag bei den Lesern ankommt, benötigen wir auf jedenfall Ihre aktive Mitarbeit. Für die letzten Magazine war die Mitarbeit zu gering, um wirklich umfangreiche Ausgaben zusammenzustellen.

Ich wünsche Ihnen noch viel Vergnügen mit dieser Ausgabe und hoffe, daß diese nicht die Letzte sein wird.

Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Das ATARI magazin braucht Ihre aktive Mitarbeit. Für jeden Beitrag sind wir dankbar.

ATARI magazin 5-6/98

INHALT

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 12. Oktober.

Beachten Sie bitte die Angebote

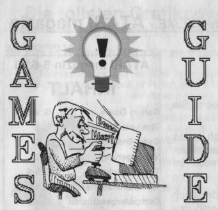
Geburtstagsblatt - Seite 29

Neue Produkte - Seite 23

PD-Neuheiten - Seite 30

PD-MAG/Syzygy - Seite 40

Verlängerung - Seite 7



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Hallo Leute!

Wie immer habe ich auch in dieser Ausgabe wieder ein paar kleine Tips für Euch parat, um noch ein wenig mehr aus Eurem Lieblingsgames herauszuholen. Also, fangen wir an!

Die Vision

O, UNTERSUCHE HEUHAUFEN, NIMM SCHLUESSEL,W,N,N,N,W,N,O,O,O,S, UNTERSUCHE THRON, NIMM KRONE, ZERBRECHE KRONE, N,W,W-,W,S,O,S,O, UNTERSUCHE BILD, NIMM MESSER,S, UNTERSUCHE BILD, NIMM SCHWERT, O,N,WERFE MESSER, KAEMPFE MONSTER, SCHWERT --->Ende

Freezerpokes:

L.A.Swat

$066B:X Anzahl Leben

Kaboom

$0090:X Anzahl Leben

Jump

$801F:X Anzahl Leben

Moonpatrol

$0023:X Anzahl Leben

Miece Valdgira II

$3CD9:7F Anzahl der Leben

Mario Bros

$0029:X Anzahl Leben

Rampage

$1FC1:X= Level +1

Quix

$06B5:X Anzahl Leben

Levelcodes zu the Citadel

1----
2 SPACE
3 CLOUD
4 ALPHA
5 KAPPA
6 IMAGE
7 SUPER
8 PANIC
9 MAGIC
10 ZEBRA
11 DREAD
12 BLAST
13 SWORD
14 CYBER
15 RINGS
16 PLUTO
17 GENIE
18 STORM
19 SOLAR
20 TRITT
21 TIGER
22 VIDEO
23 HYDRA
24 EARTH
25 TOUGH

So, das waren mal wieder meine Tips, mehr gibt's im neuen Atari-Magazin!

Sascha Röber

THE LAST STARFIGHTER

von Steve and Bruce aus dem Jahr 1984 ist für mich DAS Baller-spiel unter den Oldies! Darum möchte ich es auch hier vorstellen.

Beim Ordnen meiner vielen ATARI-Unterlagen bin ich auf eine gewiß zehn Jahre alte, kaum noch lesbare Kopie einer Spielbeschreibung des Starfighters gestoßen.

Sofort habe ich wieder Feuer gefangen und gespielt und gespielt. Ordnung machen war sofort vergessen. Ich weiß nicht mehr woher sie stammt und wer sie geschrieben hat und wer Rechte daran hat.

Also tippte ich sie ab und habe sie noch etwas bearbeitet, damit man danach nach Herzenslust ballern kann.

Mit einer schönen Melodie wird man nach der Landung begrüßt.

ATARI magazin - The Last Starfighter

Der Feuerknopf oder <START> lösen einen Raketenstart ins All aus und schon ist man mitten im Spiel.

Ein geteilter Bildschirm zeigt das All und darunter den jeweiligen Planeten. Die Grafik ist gut gemacht und an mitreißenden Geräuschen fehlt es auch nicht.

Ich habe nur eine Kassetenversion, die ich auf Diskette gebracht habe. Sie muß mit <OPTION> gebootet werden. Aus dem NDOS-Menue wird dann gestartet.

Sicher gehen auch andere Game-Loader. Denn von Kassette aus zu laden bringt nur lange Ladezeiten und oft Ladefehler. Außerdem ist das Spiel nicht Resetfest. Leider kann ich nicht sagen, wo man dieses Spiel noch bekommen kann.

Wenn jemand eine Bezugsquelle kennt, so könnte er die ja im ATARI-Magazin veröffentlichen. Interessenten gibt es sicher viele.

Nun noch einige Hinweise zum Spiel:

Zum eigenen Sonnensystem (CELOS IV) gehören die Planeten RYLOS, GALEN, SERIDUS und ARCANUM, darum dort nie Städte bekämpfen.

Das feindliche Sonnensystem (PROCYON) besteht aus den Planeten MORKOTH (15 Basen), GAON (15 Basen) und KO-DAN (13 Basen). Diese Basen müssen vorrangig vernichtet werden.

Die Städte eigener Planeten werden nur von Mutterschiffen (DESTROYERS) vernichtet. Die kommen aber erst, wenn alle Flieger (FIGHTERS) auf den jeweiligen Planeten vernichtet sind.

Wenn man sich Informationen über die Planeten holt, sollte man die Funktion "Pause" benutzen, damit man Energie spart und solange auch keine feindlichen Aktivitäten stattfinden.

Vom feindlichen Sonnensystem gelangt man zurück, indem man rechts unten das Sternensystem anfliegt (dicker Punkt mit drei kleinen außen herum).

Man landet dann immer auf ARCANUM. Die Eindringlinge (kleine blinkende Punkte an der äußeren Grenze) sind neben den Basen vorrangig zu bekämpfen, da man dadurch problemlos eine ganze Flotte vernichten kann.

Vorsicht! Wer zu viel Sonnenenergie tankt verglüht.

Nach fast zwei Stunden Spielzeit und reichlich verkrampften Händen hatte ich es geschafft. Ich traute meinen Augen nicht.

Da stand doch auf dem Bildschirm unter MESSAGE zu lesen:

CONGRATULATION, STARFIGHTER! YOU HAVE DEFEATED THE KO-DAN EMPIRE

und die schöne Titelmelodie wurde wieder gespielt.

Viel Spaß und tolles Geballer wünscht

Gerd Glaß

Spielbeschreibung

THE LAST STARFIGHTER

Ihre Aufgabe ist die, Ihr Sonnensystem vor den eindringenden KO-DAN Raumschiffen zu schützen.

Die feindlichen Raumschiffe zerstören Ihre Städte auf den Planeten.

Tastenbelegung:

SPACE = schaltet auf Sonnensystemdarstellung und zurück

ESC = stoppt das Spiel (Pause)

SELECT = schaltet Ihre Bordwaffen um

SELECT+START = startet das Spiel neu

RESET = Spiel muß neu geladen werden

Am Anfang des Spiels können Sie mittels der SELECT-Taste die Spielstärke 1-3 festlegen. Nach Drücken des Schußknopfes beginnt das Spiel.

Sie befinden sich über einen eigenen Planeten und müssen gegen die angreifenden Flieger kämpfen. Dabei geht Ihnen Ihre Energie verloren.

Sie schalten auf Sonnensystemdarstellung um und ziehen mittels des Joysticks einen Strich zur Sonne (wird als der Mittelpunkt der Kreise dargestellt). Es kommen Informationen über das anvisierte Objekt auf den Bildschirm. Nun drücken Sie den Schußknopf.

Sie befinden sich nach kurzer Zeit über der Sonne. Sie bekommen Energie (Balken links auf dem Armaturenbrett) und Reparaturen an Ihrem Raumschiff werden durchgeführt.

Bevor die Energie wieder voll ist, schalten Sie auf Sonnensystemdarstellung um, visieren ein neues Ziel an, drücken Ihren Schußknopf und fliegen ab. So können Sie einen Feind nach dem anderen beseitigen.

Sind nur noch die feindlichen Mutterschiffe vorhanden, werden Ihre Bordwaffen automatisch umgeschaltet.

Mutterschiffe müssen Sie wenigstens dreimal treffen, um sie zu zerstören. Die aktive Waffe wird auf den sich untereinander am linken Armaturenbrett befindlichen Lampen angezeigt. Obere Lampe bekämpft Flieger, mittlere Lampe Waffen zur Mutterschiffbekämpfung, untere Lampe Waffen zur Zerstörung feindlicher Raumbasen.

Achten Sie während des ganzen Spiels darauf, ob über Ihrem Fenster die Aufschrift = BARRIER UNDER ATTACKE = steht. Dies bedeutet, die feindlichen Flotten versuchen in Ihr Sonnensystem einzudringen.

ATARI magazin - Index - Teil 3

Schalten Sie auf Sonnensystemdarstellung um und Sie sehen an der äußersten Grenze (punktierte Line) einen blinkenden Punkt. Diesen müssen Sie anfliegen und die Eindringlinge abschießen (Loch schließt sich nach einen Schuß wieder).

Die fremden Raumschiffe kommen immer wieder neu, solange die Basen nicht auf Ihren eigenen Sonnensystem zerstört sind.

Sie gelangen zu den feindlichen Sonnensystem, indem Sie links oben das Sternensystem anfliegen (dicker Punkt mit drei kleinen außen herum). Befinden Sie sich dort über einen Planeten, so werden die zu zerstörenden Basen auf Ihrem Radarschirm dargestellt.

Sie können durch Umschalten Ihrer Bordwaffen (Taste SELECT drücken) die Basen auf den Planeten zerstören. Energie kann auch an der feindlichen Sonne aufgetankt werden.

Haben Sie alle Basen zerstört, so dringen keine feindlichen Flugkörper mehr in das eigene Sonnensystem ein. Sie können nun im eigenen Sonnensystem die restlichen Feinde bekämpfen.

Haben Sie einen Planeten anvisiert, so erhalten Sie auch Informationen über dort vorhandene feindliche Raumschiffe (erscheint in der Sonnensystemdarstellung). Haben Sie alle Gegner bekämpft, so erscheint die Endaufschrift und Sie können ein neues Spiel anfangen.

Hallo Freunde!

Auch in dieser Ausgabe geht es mit dem Tips-Index weiter.

Jahrgang 1993

Heft Nr. 1/93

Heft 2/93

Heft 3/93

Heft 4/93

Heft 5/93

Heft 6/93

ATARI magazin - Verlängerung - Zukunft

Verlängerung

Atari magazin goes 2000?

Termin 16. August 1999

Wie bereits im Vorwort angesprochen, möchte ich mich noch einmal für die längere Verspätung bei Euch entschuldigen. Aber durch die jahrelange Dauerbelastung, jeden Monat eine Zeitung fertigzustellen, war ich langsam physisch und psychisch im roten Bereich.

Sicherlich wäre dies auch die letzte Ausgabe, wenn mich nicht gerade in letzter Zeit viele User gebeten hätten, das ATARI magazin unbedingt weiterzumachen. Dazu kommt noch die Hoffnung, daß die Abonnentenzahl vielleicht nach wirklich langer Zeit wieder etwas steigen könnte. Denn durch die Aktion von Matthias Faust, der auf seiner Atari-Homepage Werbung für unser Magazin gemacht hat, haben sich zahlreiche Atarianer gefunden, die ihr Interesse am ATARI magazin angemeldet haben.

ATARI magazin

Diskline

PD-MAG

Aus diesen Gründen möchte ich Euch heute einen Vorschlag für die Zukunft des ATARI magazins machen. Es werden 3 Ausgaben im Jahr erscheinen. Diese vierteljährliche Erscheinungsweise ist für mich die einzige realistische Möglichkeit. Außerdem wird es das ATARI magazin nur in der Kombination mit der Diskline und dem PD-MAG geben.

Ich habe schon seit Jahren darauf hingewiesen, wie wichtig es wäre, daß alle User diese Disketten gleich mitbestellen sollen. Nur so wäre das ATARI magazin zu retten. Leider haben meine damaligen Aufrufe nur wenig Gehör gefunden, so daß es ab sofort nur dieses Einheitsabonnement gibt.

Falls Euch dieser Vorschlag zusagt, solltet Ihr gleich das beigelegte DIN A4-Blatt für die Verlängerung ausfüllen. Den Termin habe ich auf den 16. August festgelegt, damit ich mir doch sehr schnell einen Überblick über die Zukunft unseres Magazins verschaffen kann.

Zukunft für das ATARI magazin

Daß es bei dieser Verlängerung wirklich auf jeden einzelnen User ankommt, brauche ich wohl diesmal nicht noch einmal zu betonen. Ich hoffe auch, daß Ihr meinem Aufruf folgt, Euch aktiver als bisher am ATARI magazin zu beteiligen. Der Seitenumfang pro Ausgabe sollte dann doch mindestens über 50 Seiten liegen.

In der Hoffnung, daß es unser ATARI magazin auch in Zukunft noch gibt, verbleibe ich Euer

Werner Rätz

P.S.: Bitte haltet den Termin 16. August ein, damit ich nicht wieder drei Erinnerungen und Terminverlängerungen losschicken · muß. Ich möchte so früh als möglich Bescheid wissen, um die weitere Zukunft des ATARI magazins planen zu können. Wenn alles glatt läuft, kommt die nächste Ausgabe 1/2000 (Nov. - Febr.) dann im Oktober.

AUFRUF

Nur durch viele interessante Beiträge von aktiven Lesern wird das

ATARI magazin

erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind aufgerufen, an der Gestaltung vom AM aktiv teilzunehmen.



Hi Atarianer ....

Ursprünglich wollte ich euch heute mit der Verbindung XL/XE und Mac(intosh) verwöhnen, aber leider funktioniert mein ARGS-Modul nicht oder besser gesagt, es mangelt noch an ein wenig Extra-Hardware. Vielleicht klappt es beim nächsten Mal. Das Thema Datenübertragung von einem Fremdrechner werden wir trotzdem beibehalten. Vor einigen Ausgaben wollte ich über den XL-DJ berichten, habe es dann aber verschoben. Nun, heute kommt er dann, der....



Mit dem DJ lassen sich bis zu 8 (acht) virtuelle Laufwerke für den ATARI XL/XE auf einem ATARI ST(E), Mega ST(E), TT oder Falcon einrichten, auf die man vom XL/XE prima zugreifen kann. Wer auf dem ST ein GDOS oder NVDI benutzt kann auch den Drucker nutzen. Texte bekomme ich sogar mit einem Epson Stylus 700 Photo ausgedruckt, aber für Grafik benötigt man noch einen alten Nadelhacker.

Für den Falcon befindet sich eine Extra-Version im Programmpaket. Der DJ ist Freeware und wurde von den Programmierern Kolja Koischwitz und Christian Krüger ins Leben gerufen.

Leider wird der DJ nicht mehr weiter entwickelt, was ich persönlich sehr schade finde. Für eine Anwendung auf Original ATARI ST oder einem größeren Rechner dieser Familie reicht der DJ allerdings vollkommen aus.

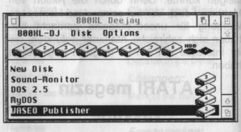
Da das Programm GEM-konform programmiert ist, läuft es auch mit Grafikkarten unter den unterschiedlichsten Auflösungen. Mindestauflösung ist 400 x 200 (ST-Medium Resolution)! Verbunden werden die beiden Rechner über die Modemschnittstelle des ST und der Floppy des XL/XE oder direkt mit dem 8-Bit.

Zur Verbindung wird benötigt: Turbolink ST, oder ATARI Interface (weiss aber nicht, wo man das bekommt), oder SIO2PC. Ich habe das SIO2PC dranhängen, weil es sehr stabil läuft. Bei dem Turbo Link hatte ich teilweise Aussetzer, was wahrscheinlich am fehlenden Pegelwandler liegt.

ACHTUNG!!!

Der DJ benötigt zwingend Modem 1.

Kommen wir zur Bedienung. Hat man den DJ geladen, meldet er sich mit folgendem Fenster:



In unserem Beispielbild habe ich schon ein paar "virtuelle Disketten" eingeladen. Oben sehen wir die Menüleiste, wobei bei dem Eintrag 800XL-DJ lediglich zu erfahren ist, wer das Programm geschrieben hat und Sie erhalten Informationen über die Shareware-Bedingungen.

Unter dem Menüeintrag Disk hat man jede Menge zu tun, u.a. kann man von hier aus neue _Disketten_ erstellen, formatieren, den Disks ein Label verpassen usw.

Der Menüeintrag Optionen dient dazu programminterne Einstellungen zu tätigen, wie zum Beispiel Farbe, das Timing, etc. Darunter befindet sich eine Leiste mit Ikonen (Icons), die wie folgt aufgeteilt ist: Die ersten 8 stellen die Laufwerke 1-8 dar.

Daneben befindet sich HDD. Damit kann man direkt auf eine Partition oder einen Ordner auf der Festplatte zugreifen, sofern man das richtige DOS verwendet. Nochmal daneben sieht man NEW. Damit wird eine neue, unformatierte Disk im DJ-Fenster dargestellt.

Wenn man diese selektiert, kann man sie über den Eintrag Disk-Format in Single, Medium, Double oder Quad formatieren und einen eindeutigen Namen zuweisen. Zudem kann der Diskette ein Label zugewiesen werden.

Der Clou ist aber, daß die Disk so eingestellt werden kann, daß, sobald sich ein Sektor auf der Diskette ändert, diese sofort automatisch gespeichert wird. Das Directory bekommt man duch einen Doppelklick auf eine NICHT selektierte Disk. Hier ein Beispiel der MyDOS-Disk

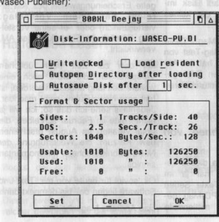
MyDOS

335 Sectors (41875 Bytes) free

1:	DOS	SYS	35	4375
2:	DUP	SYS	54	6638
3:	JUIEW	OBJ	98	12225

Wieder einen Doppelklick in das Directory-Fenster und ein Kontextmenü öffnet sich, wo wir die Möglichkeit haben zu importieren, exportieren, delete(ten), Info und noch einiges mehr.

Wählen wir Import, können von der Festplatte oder einem anderen Medium Dateien etc. in die DJ-Disk importiert werden, z.B. Downloads aus dem Internet :)) Den Umgang mit einer Fileselectorbox auf dem ST möchte ich hier nicht erklären, denn das sollte jeder wissen; sogar Wintel PC User! Nachdem die Files importiert sind, sollte man sie abspeichern. Dies geschieht unter dem Menüpunkt Disk--Save Disk. Informationen über die Disk bekommt man unter Disk--Info. Das sieht dann folgendermaßen aus (hier die Info über den Waseo Publisher):



Soviel zu den grundlegenden Eigenschaften.

Ist der 8Bit mit dem ST verbunden (Modem1), kann auf dem 8Bit ganz normal gearbeitet werden. Was noch gesagt werden muß: wenn auf dem XL mit dem _original_ Laufwerk gebootet werden soll, dann muß im DJ das Laufwerk 1 deselektiert werden. Das wird mit einem Doppelklick auf das Laufwerk 1-Icon in der oberen Leiste bewerkstelligt.

Wenn man das nicht macht kommen sich die beiden Laufwerke (original und virtuell) ins _Gehege_ und nichts mehr geht. Genauso verhält es sich, wenn man eine zweite _original_ Floppy benutzen will. Vermeiden sollte man außerdem wilde Cursorbewegungen auf dem ST, während auf die virtuellen Laufwerke zugegriffen wird, weil es sonst schon mal passieren kann, daß der DJ sich ins Nirwana verabschiedet.

Der DJ ist nun seit etwa 2 Jahren mein ständiger Genosse beim XL, weil ich meine Daten so bequem auf einer Festplattenpartition parat habe und nicht erst lange in den Diskboxen wühlen muß, um ein Programm zu finden.

Aber auch der kleine ATARI benötigt mit zunehmender Menge der Software eine Menge Speicherkapazität. So haben sich bei mir mittlerweile etwas über 30 MB angesammelt, und das ist noch nicht mal 1/5 meines Datenbestandes. Auf eine herkömmliche Atari DD-Disk bekommt man locker sieben prall gefüllte Single Disketten oder fünf Medium Disketten unter. Das Speichern der virtuellen Disks ist ein weiterer Vorteil des DJ. Er speichert die Disketten nicht mit einer festen Größe ab, sondern speichert nur den tatsächlichen Inhalt.

Bezogen werden kann der DJ auf meiner Homepage unter http://www.t-online.de/home/highland/home.html. Im Archiv befinden sich auch ein paar Beispieldisks und die Hypertext-Dokumentation, die von Michael Goroll geschrieben wurde.

Wenn jemand Fragen hat, so stehe ich, so gut ich kann, gerne zur Verfügung. Hier noch meine neue Adresse:

Raimund Altmayer, Weinbergstraße 8, 54456 Tawer, Tel.:06501 3678.

Internet: http://www.t-online.de/home/highland/home.html

Email: highland@t-online.de

Bis zum nächsten tricksen ... ...lang lebe der Datenfluß

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

WASEO im Internet

Hallo XL/XE-Freunde! Hiermit möchte ich mal diejenigen unter Euch, die einen Internet-Anschluß besitzen, auf die Webseite von WASEO aufmerksam machen.

Inzwischen wurde sie nämlich stark erweitert, so findet man dort nicht nur mehr die Beschreibungen aller bisher von WASEO erschienenen Disketten aus dem Hause Rätz, sondern auch eine komplette, übersichtliche Auflistung aller Programme von DISK-LINE Nr. 1 bis 50, auch deren Titelbilder kann man sich ansehen (der Zeichner wird natürlich namentlich erwähnt).

Man kann sich noch die bisher zusammengestellten Audio-CDs mit ATARI-Musik näher ansehen, ebenso eine Kurzvorstellung vom ATARI-magazin, und wer möchte, kann sich auch die besten Basic-Programme und alle bisher von WASEO programmierten Demos als ATR-Datei herunterladen. Schaut doch mal vorbei und vergesst nicht, Euch ins Gästebuch einzutragen, es lohnt sich!!!

Thorsten Helbing



Hallo Leute!

Hier ist mal wieder Sascha Röber.

In dieser Ausgabe des Atari-Magazins möchte ich mal wieder zu ein paar Punkten der früheren Ausgabe etwas anmerken. Als erstes das grosse Thema "Zukunft des Atari-Magazins!"

Ja, das Atari-Magazin macht uns sicher allen Sorgen, doch ich fürchte daß da nicht mehr allzu viel zu machen ist, denn wenn das Atari-Magazin in Zukunft weiter bestehen soll, brauchen wir mal eben um die 50 neue Abonennten, und wo sollen die jetzt noch herkommen? Ich fürchte der einzige Weg, das Atari-Magazin auch weiterhin zu behalten, ist eine Umwandlung in ein Disk-mag, da dies die Produktions- und Versandkosten erheblich verringern würde.

Ich könnte mir hierfür das ehemalige Syzygy als Basisplattform vorstellen, da es ein durchaus brauchbares Menüsystem hatte, in das man relativ leicht neue Rubriken einbauen kann. Auch ein Menü-System wie beim PD-Mag wäre durchaus machbar, da müßte man wohl die Abonennten befragen, was sie lieber hätten.

Das Konzept des Atari-Magazins war bisher ja immer recht gut und die meisten Serien könnten mühelos auch in einem Disk-Mag fortgesetzt werden. Vom Textteil her wäre eine Umwandlung also kein unlösbares Problem, doch leider würden wir so unser geliebtes Heft verlieren, das man auch mal ohne Computer lesen kann und mit dem man im Notfall auch eine lästige Fliege erschlagen kann. Trotzdem, ich bin der Meinung, daß ein Atari-Magazin auf Disk immernoch besser ist als gar keines mehr.

Nun zum Thema PD-Mag "Oldie News" vom letzten PD-Mag-Test von Thorsten Helbing. Hierzu hat mir Andreas Magenheimer einen Brief geschickt, der sicher alle interessieren wird.

Hallo Sascha,

"News" oder "Schnee von gestern"

so lautet das Hauptthema dieses Leser-Briefes. Meinereiner hat ja im Laufe der Jahre diverse Texte, Serien und ähnliches für das PD-Mag geschrieben, geblieben ist mittlerweile



nur noch der Infotext "News", der die Leute über wissenswerte Neuigkeiten unterrichten soll. Nur, diese Texte sind halt bloß so lange interessant, wie sie auch wirklich neu (!) sind.

Ein paar Verzögerungen des PD-Mags sind dabei nicht weiter tragisch, jedoch die monatelangen Verspätungen des PPP-PD-Mags, bedingt durch die viel zu spät erscheinenden Atari-Magazine, lassen diese Texte als "Schnee von gestern" erscheinen.

Zwar sind mir die Ursachen inzwischen sehr wohl bekannt, doch habe ich mich dazu entschieden, solange keine News mehr zu schreiben, bis entweder Herr Rätz wieder eine geregelte Erscheinungsweise des AM erreicht hat (mein Vorschlag: vierteljährlich) oder er seine Vorstellung, nämlich die Einstellung des AM, verwirklicht.

Mit den zur Zeit noch üblichen Verspätungen, die wohl noch eine weitere Zeit lang andauern werden, ist halt eine News-Rubrik nicht machbar. Jedenfalls sehe ich das so; ich will ja nicht Texte im Februar schreiben, die (total veraltet) im August erscheinen usw. Kurzum: die Weiterführung der News-Rubrik erscheint mir momentan sinnlos...

Ok, soviel für heute von mir. Text und Software liegen bei, bis demnext dann

ciao Andreas Magenheimer.

Tja Andreas, da hast Du mal wieder einen kritischen Punkt der letzten Monate getroffen. Es ist wirklich schade daß unser PPP-PD-Mag solche Rekordverspätungen hatte, besonders wenn ich daran denke, daß ich das Magazin rechtzeitig fertig hatte und es dann monatelang bei PPP rumlag!

Da ist es natürlich kein Wunder, daß die Messetermine und was sonst noch alles an Infos drinstand "etwas" veraltet waren, aber auf den Erscheinungstermin habe ich nun einmal keinen Einfluß, das ist Sache von Herrn Rätz.

Solange noch nicht völlig klar ist wie es mit PPP überhaupt noch weitergeht, werde ich die News etwas allgemeiner und weniger termingebunden verfassen müssen. Bis jetzt weiß ich selbst noch nicht, ob es nach dem geplanten Ende des Atari-Magazins überhaupt noch einen PPP-Software-Versand und ein PPP-PD-Mag geben wird, oder ob Herr Rätz sich nun endgültig vom Atari verabschiedet.

Das wird sich erst in den nächsten 2 Monaten entscheiden. Es ist andererseits auch klar das Herr Rätz das schon fertige PD-Mag nicht ohne das Atari-Magazin verschicken wollte, da dies die Kosten durch Porto und Briefumschläge nur noch weiter nach oben getrieben hätte.

So, ich glaube das war's dann für dieses mal. Im nächsten Atari-Magazin sehen wir uns wieder (hoffentlich nicht zum letzten mal!)

Bis dann, Sascha Röber

Hallo liebe Leser!

Sicher habt Ihr euch alle ein wenig über die Verzögerungen beim Atari-Magazin und natürlich auch dem Power per Post PD-Mag geärgert, doch beim PD-Mag hat sich in der Zeit einiges getan, worauf man wirklich hinweisen sollte!

Ganz besonders stolz bin ich auf den zweiten Band des PD-Mag Hint Hunt Books, der nun fertig geworden ist und ab sofort zum Preis von 10,- DM beim PD-Mag bestellt werden kann. Dieser zweite Band ist noch umfangreicher geworden als der erste, denn neben mehreren hundert Freezerpokes und Monitorpokes gibt es 15 Adventurelösungen, zahlreiche Levelcodes und einiges an allgemeinen Tips zu entdecken.

Mein besonderer Dank geht an Bodo Jürs vom Hamburger PD-Service, der mir mit einer riesigen Menge an Tips zur Seite gestanden hat.

Auch der erste Band ist noch einmal in kleiner Auflage neu herausgekommen, so daß alle, die endlich mehr aus Ihren Games herausholen wollen, jetzt zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen können! Wenn Ihr noch weitere Infos zu den Hint Hunt Books haben wollt, dann ruft doch einfach mal an! Tel.0171/9254660

Der PD-World-Versand hat inzwischen auch einen besonderen Service für fast alle im Programm befindlichen Cassetten-Spiele eingerichtet. Für einen Aufpreis von 2,50 DM können für die meisten Titel C-Sim-Versionen auf Diskette mitbestellt werden. Aus Gründen des Copyrights ist dies aber nur möglich wenn das Originalspiel auf Tape mitbestellt wird. Einzeln darf, kann und will ich die Disks nicht verschicken!

Nach wie vor sucht das PD-Mag gute Programmautoren, die mal ein Intro, eine Demo oder gar ein Spiel schreiben möchten. Wenn Ihr noch das ein- oder andere Programm zu Hause liegen habt, dann traut Euch doch einfach mal und schickt es an das PD-Mag! Hier bei uns habt Ihr die Chance, Eure Programme einem breiten Publikum vorzustellen und im Rahmen der immernoch laufenden Programmierwettbewerbe tolle Preise zu gewinnen! Also los, ich weiß, daß Ihr noch eine ganze Menge drauf habt!

Kommunikationsecke

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

4) Programmierwettbewerb

5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

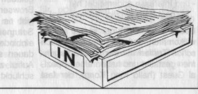
Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

Werner Rätz

Werner Rätz



Kommunikation - ATARI magazin

Wer aktuelle Versandlisten, Infos zum PD-Mag Club oder zum PD-Mag oder einfach nur einen guten Draht zu mir haben möchte kann mir gerne schreiben!

Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen.

SWAT

(von Highlander Soft)

Nun gibt es schon wieder einen neuen Namen, der durch die ATARI-Gemeinde geistert. SWAT hat nichts mit L.A.-Swat (ein Spiel) zu tun, sondern ist eine Gegenmassnahme zur Gründung der R.A.F. (Regionalgruppe ABBUC Frankfurt) - Nun mal im Ernst:



SWAT bedeutet nichts weiter als Süd-West-ATARI-Team.

Wer ist denn das?

Wir sind ein zusammengewürfelter Haufen von ATARIanern aus dem Saarland, Rheinland-Pfalz und Hessen. Unsere Treffen sind nicht periodisch, sondern wir treffen uns dann, wann wir Lust haben. Zu unserer Gruppe zählen momentan 4 (oder vielleicht auch schon 5) Leute, die sich zur SWAT bekennen:

- Andreas Magenheimer (Charlie Chaplin)
- Thorsten Butschke (Mad Butcher)
- Walter Lauer (The Gambler)
- und meine Wenigkeit (Highlander)
- und Interesse angemeldet hat Michael Berg herzlich willkommen!

Gäste sind bei uns immer gerne willkommen und so haben wir auch schon Treffen mit der R.A.F. zusammen gestaltet und haben einen Spezial Guest (hallo King Kong), der fast immer dabei ist und eigentlich auch unentbehrlich ist. Also nur keine Scheu und einfach mal mit uns kontakten. Wir sind ein lustiger und zwangloser Haufen :-).

Was macht die SWAT?

Ziele haben wir eigentlich keine gesteckt. Jeder tut das, was er kann und will, und manchmal kommt auch was brauchbares dabei heraus. Wir beschränken uns nicht nur auf den XL, sondern tauschen auch Erfahrungen mit den anderen ATARI-Maschinen aus (ST und Konsorten, Lynx, Jaguar und VCS). Da die XL-Gemeinde immer kleiner wird ist dies der beste Weg, dachten wir uns.

Wer Interesse hat kann sich einfach melden:

Raimund Altmayer, Weinbergstraße 8, 54456 Tawern, Tel.:06501 3678.

Internet: http://www.t-online.de/home/highland/home.html

Email: highland@t-online.de

weitere Infos zur SWAT können auf meiner Hompage gelesen werden (siehe oben). Bis dann... Raimund

Virtuelle Bücherbibliothek

Nachdem von der ABBUC-Bücherbibliothek fast kein Gebrauch gemacht wurde, habe ich diesen Dienst Anfang 1998 eingestellt. Stattdessen gibt es seit ein paar Monaten die virtuelle Bücherbibliothek. Darin befinden sich eingescannte (ATARI 8-Bit) Bücher im HTML-Format.

Die Bücher können Online gelesen werden oder als ZIP-Archiv heruntergeladen und dann Offline mit jedem Browser gelesen werden. Momentan gibt es erst drei Bücher, denn das Scannen, Texterkennen, Grafiken einbinden und konvertieren in HTML dauert schon etwas. Leider ist mein Aufruf zur Mitarbeit vom Nebel verschluckt worden!

Zu sehen unter: http://www.atari-computer.de/highlander/bib/bibindex.html (den Bindestrich bei _computer_ NICHT mit eingeben!

Neues XF551 OS

Auf der JH stellte Stefan Dorndorf sein neues Betriebssystem für die Floppy XF 551 vor. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe! Außerdem gab es einen Prototyp einer Flash-R(a)(o)m-Disk für den Modulport mit 512 KB zu sehen - rasend schnell!

POOLDISK II

Ebenfalls auf der JHV stellten die Gebrüder Schreur aus den Niederlanden ihre POOL-DISK II vor. Nachdem sie vor einigen Jahren mit der Pooldisk die erste ATARI 8-Bit CD-Rom aufbrachten, haben die Brüder nun eine Doppel-CD zusammengestellt.

Auf diesen CDs befindet sich unter anderem. die komplette Pooldisk, Werbefilme von ATARI, Emulatoren für die verschiedensten Plattformen, Listen, PDs, Diskmagazine, massenweise Texte usw. Wer sich dieses Sahnehäppchen entgehen lässt - selber schuld! Zu beziehen beim ABBUC.

5 Minuten vor 24:00 Uhr...

Hallo Herr Rätz, hallo ATARIaner...

Die Entwicklung in der ATARI-Szene, die fallenden Mitgliederzahlen, mangelnde Zeit... - all das ist uns bekannt und nicht so einfach zu beseitigen - wir leugnen das gar nicht...

Aber statt ständig das zu beklagen, was wir nicht (mehr) haben oder erreichen könn(t)en, möchte ich versuchen, vielleicht doch einige Möglichkeiten aufzuzeigen, WAS wir TUN können - nämlich das, was wir

Kommunikation - ATARI magazin

(noch) haben, zu tun, um so für alle eine vertretbare Lösung zu finden...

Hier meine (auch von anderen schon oft ausgesprochenen) Vorschläge:

1) Mangelnde Zeit zum lesen: Wie wäre es mit einer vierteljährlichen Erscheinungsweise? Was spricht dagegen? - 4 Ausgaben pro Jahr. Das senkt den Zeitdruck, um sich am AM zu beteiligen und den Zeitdruck bei der "Herstellung".

Also Entlastung von Leser und Herausgeber! (Vor allem die "Serienschreiber" wären wohl für diesen Zeitraum dankbar...) Und bevor eine Einstellung der letzte Schritt ist wäre eine halbjährliche Erscheinungsweise doch auch kein Problem...

2) Mangelnde Zeit zum spielen, DISKETTENMANGEL: Schluß mit der "Treue-Programm"-Verschleuderung... Sehen wir doch mal den Tatsachen ins Auge: wir erhalten das ATARI-Mag. Das will gelesen werden... wir erhalten in der Regel das PD-Mag... - das will ebenfalls gelesen werden... dann evtl. noch die Diskline... - die will auch gebootet werden - auch wenn man die Programme dann nur überfliegt... Der Rest wandert i.d.R. direkt in die Diskettenbox!

3) "8-Bit contra 16/32-Bit" - Rechner... das ewige Hin- und Her... - sollen wir - sollen wir nicht... nun, man(n) kann sich auch "Tot"-Philosophieren... Der Artikel im letzten ATARI-Mag von Raimund war doch ein interessanter Beitrag! Soviel zur "Wie könnte man das denn realisieren" - denn während der Rest der Welt sich fragte, wie man das kann - wurde Microsoft zum Marktführer - ohne zu fragen... *g*

Und der Erfolg zeigt: man muss eben mal etwas TUN, ohne lang hin- und her zu reden... (So bleibt vieles auf der Strecke - man bezeichnet das oft als "von selbst erledigt"...) Ich schreibe meine Briefe auch auf dem PC - die ATARI-Corner erst zum 2. Mal! (alle anderen Ausgaben schrieb ich mit dem CSM-Editor!) - aber dennoch PROGRAMMIERE ich auf dem ATARI - an meinem PC-Monitor... - es ist also nicht unbedingt notwendig, dass High-Tech "Low-Tech" verdrängt! - Im Gegenteil: Seit ich den ATARI mit dem PC so kombiniere (PC-Monitor, SIO2PC) nutze ich den ATARI noch viel eher!



4) Veränderung des Inhaltes: Was ist eigentlich DAS, was die ATARIaner (noch) interessiert...? Nun, vordergründig wäre doch da einmal ganz allgemein die Information! Information über DAS, was in der Szene noch so vor sich geht... Da aktuelles immer gefragt ist, sollte fester Bestandteil eigentlich das sein, was sich rund um den ATARI noch tut, was wohl vor allem wäre: ATARI-Messen (auch ST/XL - Kombinierte!).

Ein Blick über den Tellerrand: Ich bin kein ST-Verehrer, zeitlich komme ich zu fast nichts auf diesem Computer. Und dennoch oder gerade deshalb lese ich gerne auch etwas über den ST & Co.! - oder über Spielekonsolen, wie Jaguar oder Lynx...

Auch die Möglichkeiten und Erfahrungen mit der ATARI-PC-Verbindung bieten interessantes Material! Und wie auf der letzten ABBUC-JHV zu sehen war: es gibt diverse Hardware-Basteleien, über die man schreiben kann...

Thema Internet: Wie wäre es mit der VORSTELLUNG, d.h. Abdruck guter ATARI-Seiten! - wodurch man auch über die entsprechenden Personen, die im Internet für ATARI werben, einiges erfährt.

Für den REST der "aber nicht doch PC+ST+wasauchimmer-USER" gilt: schickt doch ALTERNATIVEN ein - und REDET WENIGER! - Lieber einen interessanten Bericht über eine ST/PC/XL-Heirat als gar keine (guten) Nachrichten mehr...

5. DRUCKKOSTEN...

Was die (Druck-)Kosten angeht - darüber habe ich keine Informationen - und kann hier nur spekulieren...

Da Herr Rätz vor allem die Kosten als Hauptargument aufgreift, hier 2 Überlegungen zur Kostenminimierung...

Nach meiner Information erfolgt der Druck zur Zeit in einer Druckerei. Könnte man das anders besser und vor allem KOSTENgünstiger realisieren...?

1. Möglichkeit: Entwurf auf PC - Kopien im Kopierladen Ein Kopierladen macht 40 Kopien im Schnitt für ca. 4 DM... (Bei der Masse wahrscheinlich unter 4 DM!) Das würde eine Vorlage - auf dem PC einseitig erstellt - von 80 Seiten bedeuten, die man dann im Duplexverfahren "durch den Kopierer jagt"... - und so hätte man günstige 100 AM´s für ca. 300 - 400 DM ...

2. Möglichkeit: Entwurf auf PC - Druck am PC-Drucker. Die Druckkosten bei den Druckern (je nach TYP!) sind heutzutage viel günstiger... Und 4000 Seiten (40 * 100) alle 3 Monate, das sind ca. 1.340 Seiten im Monat... Ob man das (s)einem Drucker zumuten kann oder will ist natürlich die andere Frage - Voraussetzung wäre dann natürlich ein entsprechender Drucker...

Es wird das Rechenexempel von Hr. Rätz letztendlich den "Endbeschluß" für oder gegen das AM bringen. Wenn die Rechnung mit ca. 100 Lesern und knapp 40 Seiten und das 4 * im Jahr nicht aufgeht, dann bringen auch unsere "JA oder NEIN - Optionen zum ST oder anderen nicht mehr viel ein..."

Bei allem was wir hier fordern wollen, müssen wir auch letztendlich den Entschluß akzeptieren, wenn die Rechnung eben nicht mehr in dieser Form aufgeht...

Nun - soviel zu meinem "5 vor 12" - Beitrag... - mögen sich andere noch POSITIV(ER) äußern... Wichtig ist wohl, daß wir alle uns einig(er) werden...

Denn bevor wir das ATARI-Magazin für "tot" erklären, sollten wir wenigstens keine Wiederbelebungsversuche außer Acht lassen - seien sie auch noch so gering...

Übrigens: es gibt VEREINE, die weitaus weniger Mitglieder ihr Eigen nennen - und dennoch eine vierteljährliche oder halbjährliche Vereinsschrift aufs Tablett "zaubern" ...

Mit herzlichen Grüßen

Michael Berg

P.S.: Wir lesen in der Adventure-Corner voneinander... *g*

Die Geschichte der Computer

Ein kleiner Rückblick in die Geschichte des Computers

Es wird kaum jemanden überraschen: Das erste Gerät zur Vereinfachung von Rechenvorgängen wurde von einem Volk gebaut, das zahlenmäßig damals wie heute immer noch den größten Anteil an der Weltbevölkerung hält: Die Chinesen. Seit dem zweiten Jahrhundert rechneten sie mit Kugeln, die auf mehreren Stangen aufgereit sind. In Europa wurde es unter dem Namen ABACUS bekannt.

Lange Zeit tat sich dann wenig, bis 1623 ein gewisser Wilhelm Schickard und 1652 der heute durch eine Messeinheit und den Namen für eine Computersprache bekannte Blaise Pascal die ersten mechanischen Rechenmaschinen entwickelten, die schon durch Einsatz von Zahnrädern und Schiebereglern die 4 Grundrechenarten ausführen konnten. Auch der Deutsche Gottfried Wilhelm Leibnitz entwickelt wenig später eine für die damalige Zeit sehr leistungsfähige Rechenmaschine.

Zur Anwendung im größeren Stil kommen sie aber erst mit der industriellen Revolution. So erfindet Hermann Hollerith 1890 die Lochkartenmaschine. Mit diesem Gerät wurde die 11. US-Volkszählung durchgeführt.

Dauerte sie davor noch 8 Jahre, konnte sie nun durch den Einsatz von 43 Hollerith-Maschinen auf 3 verkürzt werden. Natürlich war das immer noch viel zu langsam. Also wurde weiter entwickelt und geforscht.

Dem deutschen Bauingenieur Konrad Zuse gelingt es 1941, im Zimmer seiner Eltern einen mit Relais (elektrischen Schaltungen) arbeitenden und voll funktionsfähigen Rechner zu bauen, er heißt "Zuse 3". Dieser wurde durch den Krieg zerstört, später aber nachgebaut und kann nun im Museum der Geschichte der Technik in Berlin besichtigt werden.

1943 stellen US-Forscher den legendären ENIAC vor - einen elektronischen Computer, der so schnell rechnete wie nie zuvor - eine Multiplikation dauerte nur 2 bis 3 Sekunden. Dieses Monstrum hatte allerdings die Größe von 80 Quadratmetern.

Wie sehr sich diese Verhältnisse geändert haben, führten Studenten vor, die ENIACS Leistungsfähigkeit nachbauten und dazu nur einen 6 mal 6 Milimeter großen Chip brauchten (man fragt sich, auf welche Größe mal die heute als ungeheuer leistungsfähigen PentiumII-Prozessoren in 50 Jahren schrumpfen werden!).

Natürlich hatten Computerungetüme wie ENIAC auch überdimensionale Preise. Im Laufe der Zeit wurden sie aber immer kleiner und kleiner, so daß 1961 schon der erste Taschenrechner mit dem schönen Namen ANITA auf den Markt kommt. Mit seinen 4 Grundrechenarten kostete er allerdings stolze 4200 DM, ein VW Käfer kostete etwa genausoviel!

1975 erblickt dann der erste "PC" der Welt das Rampenlicht in Amerika, er heißt ALTAIR 8800. Allerdings konnte er wirklich nur rechnen, auf Sound und Mausbedienung, heute selbstverständlich, mußte man verzichten. Schlimmer noch: Um den Preis einigermassen erschwinglich zu halten, wurde er in seinen Einzelteilen geliefert und mußte erst noch zusammengebaut würden.

1979, nur 4 Jahre später, sorgt ein gewisser Nolan Bushnell dafür, daß Computer nicht nur überwiegend in den Rechenzentren einiger Institute und größerer Firmen, sondern auch in den Haushalten heimisch werden:

Er entwickelt die Homecomputer ATARI 400 und 800, die man gleichermassen für Spiel und Spaß als auch für Schreibarbeiten und Tabellenkalkulationen nutzen konnte.

Dabei beließ er es aber nicht, so entwickelte ATARI neben Joysticks auch den Trackball, den Leuchtstift, die Maltafel und sogar das "Mindlink", ein mit dem Kopf steuerbares Eingabegerät, das so einzigartig ist, daß man in der PC-Welt nichts Vergleichbares findet (mit Ausnahme von medizinischen Hilfsgeräten).

Diese Homecomputer und ihre Nachfolgeversionen waren dermassen gut, daß sie als einzige ihrer Klasse über Jahre mit einem fast unveränderten Hardwarekonzept verkauft werden, und sogar heute noch gibt es einige Fans, die sie schätzen und nutzen, obwohl sie inzwischen 20 Jahre alt sind und die Firma ATARI bereits Geschichte ist.

1981 dagegen bringt IBM ihren ersten PC heraus. Verglichen mit den Homecomputern waren seine Möglichkeiten aber viel einseitiger. So verhielt sich die Fachwelt auch entsprechend kritisch.

Kommunikation - ATARI magazin

Selbst am Betriebssystem DOS wurde herumgemeckert, und niemand konnte sich vorstellen, wozu man diese vergleichsweise teuren Geräte wirklich brauchen sollte. Als sich jedoch abzeichnete, daß die Homecomputer den professionellen Ansprüchen nicht mehr genügten, begann Mitte der 80er Jahre ein regelrechter Computer-Boom.

Techniker, Studenten, Bastler und andere wollten leistungsfähigere und vor allem billigere Computer haben. Noch viel anspruchsvoller war allerdings das Militär, und diese Tatsache führte zum Bau des legendären Supercomputers CRAY.

In diesem rechneten erstmals mehrere Prozessoren gleichzeitig, und das hatte seinen Preis: Umgerechnet etwa 46 Millionen DM. Heutige Supercomputer wie die Grafikcomputer von Silicon Graphics werden für Spezialeffekte bei Kinofilmen genutzt oder zur Berechnung von Galaxien wie etwa der in Deutschland eingesetzte Computer SUPRENUM.

In den 90er Jahren dringen immer billiger werdenden PCs schließlich auch immer mehr in die Haushalte vor. Auch in der Bedienungsfreundlichkeit tut sich etwas: Das alte Betriebssystem DOS erhält eine grafische Oberfläche, die Hardware erhält neue Standards, wie z.B. die Soundblasterkarte, auch die Eingabegeräte werden immer besser (z.B. durch das CD-ROM) und endlich werden auch andere, früher viel zu teure Geräte wie Scanner und Grafiktabletts billiger. Das Internet, ursprünglich nur zum Austausch von Informationen zwischen militärischen und akademischen Einrichtungen ins Leben gerufen, wird zu einer aktuellen und universellen Informationsquelle und verlockt so zusätzlich zum Kauf eines PCs.

1998 schließlich sind leistungsfähige Computer so billig, daß sie sogar Lebensmittelketten verkaufen, noch vor ein paar Jahren ein Ding der Unmöglichkeit. Und der Trend zur Verkleinerung geht weiter. So werden nicht nur die Flachbildschirme immer billiger, auch die Chips bekommen immer mehr Zusatzfunktionen (MMX oder 3DNow) eingebaut.

So wird damit gerechnet, daß es schon bald einen PC auf nur einem Chip geben könnte, also Prozessor, Grafik- und Soundkarte und Speicher in einem.

Auch der Internet-Anschluß soll bald so normal sein wie das Telefon, und die Informationsverarbeitung soll bald bedeutsamer sein als alle anderen Wirtschaftszweige.

Leider hat die ganze PC-Geschichte einen Nachteil: Man ist immer zum Aufrüsten gezwungen. Immer mehr Speicher, Festplattenkapazität, Grafikbeschleuniger muß her.

So bleibt der ATARI 8Bit-Computer tatsächlich der einzige, welcher schon seit 20 Jahren hardwaremässig wenig verändert genutzt wird und mit 64 kB statt 64 MB auskommt.

Ein Meisterstück, daß wohl auch in Zukunft einzigartig bleiben wird.

Thorsten Helbing (WASEO)



Restposten - Solange Vorrat reicht

Name	Datenträger	Preis
Adax	Disk	5,- DM
Amnesia	Disk	5,- DM
Atomic Gnom	Disk	5,- DM
Ball Cracker	Disk	6,- DM
Bilbo	Disk	6,- DM
Boing II	Disk	5,- DM
Captian Gather	Disk	5,- DM
Cyborg	Disk	9,- DM
Darkness Hour	Disk	5,- DM
Drag	Disk	5,- DM
Dredis	Disk	5,- DM
Herbert 2	Disk	9,- DM
Hydraulik/Snowball	Disk	5,- DM
Kult	Disk	9,- DM
Lasermania/ Robbo Kunstruktor	Disk	5,- DM
Master Head	Disk	5,- DM
Miecze Valdgira	Disk	5,- DM
Mission Zircon	Disk	5,- DM
Numtris	Disk	4,- DM
Pole Position	Modul	4,- DM
Pyramidos 1	Disk	7,- DM
Robbo	Disk	5,- DM
Rockman	Disk	9,- DM
Sea Fighter	Disk	6,- DM
Spider	Disk	5,- DM
Starball	Disk	9,- DM
Syn Boga Wiatru	Disk	9,- DM
Swiat Olkiego	Disk	5,- DM
Tales of Dragons + Caveman		6,- DM
Terminator	Disk	9,- DM
Thinker	Disk	5,- DM
Vicky	Disk	6,- DM
Video Ordner XXL	Disk	4,- DM
Zielpunkt 0 Grad Nord		6,- DM
Hardware		
Multipad 3 + Superski		59,- DM
Stereoblaster Pro		50,- DM
AMP-I-Stereo		19,- DM
Coleco-Zehnertastatur		13,- DM

WICHTIG

Geliefert wird solange der Vorrat reicht. Die Auslieferung erfolgt nach der Reihenfolge der Bestelleingänge.

Die Bestellungen für diese Sonderposten werden per Nachnahme ausgeliefert, da ansonsten die Abwicklung in einem Chaos endet.

Geliefert und berechnet werden dann nur die noch vorhandenen Artikel.

Verlag Werner Rätz

ATARI magazin - Bayerische Version W98

Das Internet lacht:

Bayerische Version von Windows 98

Ein netter Hoax kursiert gerade in den Newsgroups des Internet. Eine angebliche Pressemitteilung von Microsoft liefert Zusatzinformationen zu einer "Bavaria-Version" von Windows 98.

Im Original heißt es:

WICHTIGE KUNDENINFORMATION FUR WINDOWS NUTZER

Kundeninformation: Windows 98

Durch ein bedauerliches Versehen wurden einige Kopien der Bavaria-Version von Windows98 auch außerhalb Bayerns ausgeliefert. Zum Verständnis dieser Version benötigen Sie wahrscheinlich einige Zusatzinformationen.

Diese Informationen finden Sie auch in der Datei c:\Schaun'mer.amoi. Die Bavaria-Version meldet sich beim Start als "Fensterln98". Das Standard-Hintergrundbild ist ein Ölgemalde des Königssees mit einem röhrenden Hirschen im Vordergrund, Standard-Screensaver ist ein schuhplattelnder Eingeborener.

Einige Standardordner haben andere Namen bekommen, wie z.B.

Windows 98	Fensterln 98
Aktenkoffer	Wo mei Brotzeit is
Arbeitsplatz	Saustall
Ausführen	Moch hi
Dokumente	Mei G'lump
Einstellungen	Is scho recht
Favoriten	Dera Schweinsseit'n
Netzwerkumgebung	Servus, Leit'
Programme	G'lump von die anneren
Papierkorb	Misthauf'n
Suchen	Host mi?
Taskleiste	Des do unt'n

Zur Programmsteuerung müssen Sie folgendes wissen:

OK	Jo freili
Abbrechen	Himmiherrgotsakra - naa
Weiter	Moch zue
Schließen	Moch foatt
Zurücksetzen	Moch's holt nei
Ja	Jo
Nein	Naa
Gehe zu	Gemma
Zurück	Z'ruck
Hilfe	I vasteh nix
Start	Fang oo...
Beenden	Hoit oo...

Generell gilt, daß Fehlermeldungen durch ein Window mit der Abbildung eines stilisierten Misthaufens ersetzt wurden. Außerdem wurden einige Hardware-Komponenten umbenannt:

Computer	Saupreiss, elekdroni'scher
CD-ROM-Laufwerk	Moass-Hoider
Festplatte	Tanzbod'n
Floppy	Des kloane Plastik-G'lump
Floppylaufwerk	Do wo des kloane Plastik-G'lump einikimmt
Monitor	Glotz'n
Soundkarte	Hollarodulliooh
Videokarte	Glotz'n-Koat'n

Bitte beachten Sie auch, daß generell die normale deutsche Syntax durch die idiomatische bayrische ersetzt wurde. Wir entschuldigen uns für alle Unannehmlichkeiten, die Sie durch den Erhalt von Fensterln98 möglicherweise hatten.

Soweit die angebliche Pressemitteilung von Microsoft. Bleibt nur noch die Frage, wann die Entwickler von Open-Source-Software endlich nachziehen und ein bayerisches Linux auf die Hax'n stellen.



Vorwort

Willkommen zum 3. Teil meiner kleinen KI Serie im Atari Magazin

In dieser Ausgabe wollen wir uns noch einmal mit Autonomen Robotern beschäftigen. Wir alle kennen das kleine Marsmobil, dass vor einigen Monaten mit seinen Taten die Welt ins Staunen brachte.

Wir wollen uns heute ein paar Gedanken über Autonome Forschungsroboter machen, die irgendwo in unserem Sonnensystem ausgesetzt werden und sich ohne Hilfe auf der Oberfläche bewegen und Proben einsammeln. Gegenüber dem Marsmobil können unsere Roboter nicht von der Erde ferngesteuert werden. Sie können aber bestimmte Anweisungen empfangen.

Anforderungen

Wir müssen uns das ganze einmal vorstellen: wir sitzen irgendwo in der Wüste ohne Kontakt zur Aussenwelt. Glücklicherweise haben wir einige Hilfsmittel, die mit uns abgesetzt worden sind. Wir stehen nun da und fragen uns sicher "was nun?".

Einem abgesetzten Roboter auf dem Mars geht es wohl nicht anders, auch wenn er sich wohl kaum Gedanken darüber machen wird, warum er nun gerade hier abgesetzt worden ist. Auf jeden Fall müssen wir dafür sorgen, dass er alles, hat um sich in dieser fremden Welt zurecht zu finden.

Gegenüber unserem Kaffeeroboter (siehe Am 4.98) ist die ganze Situation um einiges komplexer, da wir prinzipiell nicht auf Hilfe hoffen können, falls etwas nicht funktionieren sollte.

Fragen wir uns zuerst, wie unser Roboter konstruiert ist, um eine bessere Vorstellung zu haben, was er kann und was es nicht kann. Der 2. Punkt ist dabei sehr wichtig! Das Fahrwerk klauen wir einmal vom Marsmobil.

Im Allgemeinen wird unser Roboter mehr an ein Fahrzeug erinnern, da wir ein stabiles, bewegliches und flexibles Gerät brauchen. Weiterhin wird es sicher mit einem Greifarm ausgerüstet sein. Alle Manipulationen werden durch den Arm realisiert.

Der Arm dient uns auch als Verbindungsstück zur Basisstation. Was wir mit dem Arm alles machen können gibt uns die Konstruktion vor. Entscheidend sind dabei unsere Freiheitsgrade, daher in welche Richtungen wir den Arm bewegen und drehen können und die möglichen Kombinationen davon.

Eine Basisstation ist auf jeden Fall erforderlich. Sei als Energiespeicher, sei als Lager für alle nicht benötigten Module, sei als Koordinatennullpunkt. Die Basisstation hat weiterhin die Funktion eines Koordinationszentrum. Sie ist sozusagen das Gehirn des Systems. Sie ermöglicht auch das einsetzen vom mehreren Roboter. Dieser Aspekt dürfte die Lebenszeit des System vergrössern (sofern natürlich die Station nicht defekt ist...). Weiterhin können wir damit die Roboter entlasten.

Die Basisstation

Ohne Basisstation kein System. Daher müssen wir einmal hoffen, dass bei der Landung alles gut geht. Einmal gelandet setzt sich die Station fest und bereitet die Roboter vor. Sie muss immer wissen, was die Roboter gerade machen und durch Anweisungen ihre Handlungen koordinieren.

Die Station ist auch für den Kontakt mit der Heimat zuständig, sofern dies möglich ist. Das System muss auf jeden Fall ohne Hilfe funktionsfähig sein. Die Station führt daher alle Anweisungen aus, die in ihrem Programm vorgesehen sind.

Falls externe Anweisungen eintreffen, werden diese möglichst ausgeführt. Bei Problemen muss die Station in der Lage sein, diese zu lösen. Ob Probleme lösbar sind hängt vor allem davon ab, welche Möglichkeiten von den Programmierer vorausgesehen worden sind und wie anpassungsfähig das System gebaut worden ist. Es fängt dabei an, wie bei einem Absturz des Computersystem zu handeln ist und geht über bis zu eventuelle Bergunsmissionen für defekte Roboter.

Daß es tausende Probleme geben kann, brauche ich nicht zu schreiben. Es wird vor allem darauf ankommen, ob die meisten "GAU"-Fälle abgefangen werden können und von der Hoffnung, dass nichts Unvorhergesehenes passiert (Oh mein Gott!).

Die wichtigste Aufgabe der Basisstation ist die Verarbeitung von Informationen, die von den Roboter gesammelt werden. Es müssen daher Untersuchungsergebnisse verarbeitet werden und es muss eine Umgebungskarte aufgestellt werden. Mit Hilfe der gesammelten Informationen muss die Basisstation entscheiden, welche Schritte als nächstes ausgeführt werden sollen.

Hier einmal ein kleines Beispiel: ein Roboter muss in einem Sektor geborgen werden. Die Basisstation muss nun die Situation evaluieren. Kann sie andere Roboter für die Bergung bereitstellen? Wie Wichtig sind die anderen Aufträge? Mit der Hilfe von Entscheidungsvariablen (Hier könnte man durchaus mit Unscharfen Mengen Arbeiten (Fuzzy Logic)) werden die nächsten Schritte vorbereitet.

Technisch gesehen ist die Basisstation sicher der schwerste Programmierbrocken. Im Prinzip ist es weniger wichtig, wie man die Station programmiert, solange das System sicher und schnell funktioniert. Es sind mehrere Methoden möglich und man sollte zuerst einige Prototypen schreiben, um zu entscheiden, welche Variante die Beste ist.

Der Roboter

Die Roboter sind nicht zu unterschätzen, da sie mehr als "dumme" Dronen sein sollen. Sie sollten auch soweit möglich autonom funktionieren, sobald sie einen Auftrag bekommen haben. Die Basisstation unterstützt die Fahrzeuge mit Informationen über das Gelände, sofern diese Informationen schon vorhanden sind.

Da vor allem das Erkunden am Anfang wichtig ist, müssen unsere Roboter mit einigen Sensoren ausgerüstet werden, die eine sichere Navigation ermöglichen und sich weiterhin dazu eignen, Informationen über das Gelände zu sammeln.

Betrachten wir einmal ein Beispiel für die Navigation, wo wir einen Tiefensensor einsetzen möchten. Eine Tiefenbildkamera liefert ein Bild, wo bei jedem Pixel die Distanz zur Kamera abzulesen ist. Können wir nun mehrere Pixel zu einer Fläche zusammensetzen (Segmentierung), haben wir etwas gefunden, dass ein Mögliches Hindernis darstellen könnte.

Mehrere Flächen (Segmente) können nun zusammengesetzt werden. Mit einem Erkennungsprogramm ist es nun sogar möglich, eventuelle Objekte zu erkennen. Für die Navigation selber ist eine Objekterkennung nicht notwendig. Es genügt zu wissen, wo es mögliche Problemzonen gibt.



Der Roboter wird versuchen, diese Zonen zu umfahren. Vorsichtig müssen wir bei falschen Messdaten sein, die jederzeit auftreten können! Auch die Hindernisse können einige Probleme verursachen. Einen Abgrund zu spät zu erkennen bedeutet auf jeden Fall das Ende des Roboters.

Auch dürfen wir die Grösse des Fahrzeugs nie vergessen. Wenn wir zu gross sind, werden wir nicht durchfahren können, auch wenn wir es 7 Stunden lang versuchen.

Abbildung 1 zeigt ein Tiefenbild (9x9 Pixel, -1 steht für keinen Messwert) und Abbildung 2 zeigt, wie wir einen Abgrund erkennen könnten.

Neben Navigation müssen wir auch noch die Steuerung des Greifarm realisieren. Wir müssen dem Roboter daher zeigen, wie er etwas Greifen und Manipulieren soll.

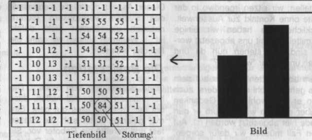
Auch hier dürfen wir einige Elementarprobleme nicht vergessen, wie zum Beispiel keine zu hohe Gewichte zu tragen, die die Stabilität gefährden. Durch die Konstruktion des Greifarms können wir auch nicht jedes Objekt greifen.

Wir müssen daher einen Kompromiss zwischen Funktionalität und Machbarkeit finden. Nachdem wir noch weitere Elemente wie Kommunikation mit der Basis realisiert haben, sollten unsere Roboter bereit sein, in die Tiefe des Unbekannten geschickt zu werden.

"Was nun?"

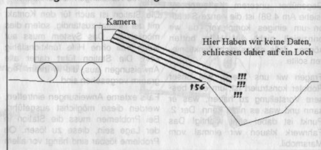
Nun ja, nach dem Landen lautet der erste Auftrag wohl, die Umgebung zu

Abbildung 1: Tiefenbild 9x9 Pixel



-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
-1	-1	-1	-1	55	55	55	-1	-1
-1	-1	-1	-1	54	54	52	-1	-1
-1	10	12	-1	54	54	52	-1	-1
-1	10	13	-1	51	51	52	-1	-1
-1	10	13	-1	51	51	52	-1	-1
-1	11	12	-1	50	50	51	-1	-1
-1	11	11	-1	50	84	51	-1	-1
-1	12	12	-1	50	50	51	-1	-1

Abbildung 2: So wird ein Abgrund erkannt



erforschen. In der Realität werden wohl zuerst alle Systeme initialisiert und es wird sozusagen eine allgemeingültige Prozedur abgearbeitet.

Falls alles OK ist, ist die Station bereit und die ersten Roboter werden losgeschickt. Wir können zu diesem Zeitpunkt nur noch "Viel Glück" wünschen. Ich selber wünsche noch viel Spass beim Basteln und Programmieren. Sehr vieles kann man auf den kleinen Ataris simulieren wenn nicht sogar in einem kleinen Rahmen realisieren.

Vorschau

Geplant für die nächste Ausgabe ist die Frage nach Gegnerintelligenz in Computerspiele. Bei Fragen oder Anregungen könnt ihr mich via Email unter white_delta@hotmail.com oder per Post unter via ca di ferro 7, CH-6648 Minusio erreichen.

Bis zum nächsten mal,

Sacha Hofer.



KLEINANZEIGEN



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 12. Oktober 1999

Verkauf von Software für ATARI XL/ XE.

Soweit nicht anders genannt, sind Originalverpackungen und Anleitungen zu den Programmen vorhanden. Alle Programme sind Originale und auf Lauffähigkeit geprüft. Zu den Preisen kommen noch die Kosten für Porto und Verpackung.

Disketten:

Around The Planet 5,-DM, Atomit 2 3,- DM, Winter Challenge 10,- DM, Gigablast 3,- DM, Hunter 1,- DM, Hyper Space 2,- DM, Najemnik 6,- DM, Najemnik Powrot 6,- DM, Aliants, The Desperate Battle for Earth, ohne Anleitung und Verp. 5,- DM, Fire Stone 4,- DM, Zong Classics 4 4,- DM, Videofilmverwaltung 2.5 4,- DM, Numtris 2,- DM, Mystix 2 3,- DM, Scaremonger 2.5 2,- DM, The Black Magic Composer 10,- DM, Zebu Land 3,- DM, Laser Maze 2,- DM, Mad Marbles 2,- DM, Rubberball 3,- DM, Adalamar 4,- DM, Rocket Repair Man 3,- DM, Enrico 1 1,- DM, Enrico 2 1,- DM, Donald 1,- DM, Werner Flaschbier, 2X vorh. je 1,- DM, Video Ordner XXL 4,- DM, Starbase Fighter 3,- DM, Fatum 5,- DM, Screen Dump 2, 2x vorhanden je 3,- DM, ABBUC-Magazin 20 2,- DM, ABBUC-Magazin 22 2,- DM, ABBUC-SM 11, 2x vorhanden je 2,- DM, Puzzle 2,- DM, Stack Up 4,- DM, Solar Star 2,- DM, Atmas 2 10,- DM, Diskline 34,41,46 je 3,- DM, Brasil The Great Mouse Detective, ohne Anleitung und Verp. 5,- DM.



Module:

Moon Patrol 4,- DM, Loade Runner 4,- DM, Battle Zone 4,- DM, Deluxe Invanders 2,- DM, Tennis 4,- DM, I.T. Phone Home 5,- DM, Pac Man 2,- DM, River Raid 10,- DM, Cloudburst 2,- DM, Galaxian 3,- DM, Robotron 2084 4,- DM.

Cassetten:

Scapeghost, 3 Cassetten, 3.Cassette ist Defekt 4,- DM, Micro OS 2,- DM, An Inivitation to Programming 1,- DM, Juggles Rainbow 1,- DM, Master Chess 3,- DM, Ninja Master 3,- DM, Ninja 3,- DM, Die Mathestunde 3 1,- DM, Deluxe Hardcopy 3 3,- DM, Mountain Shoot 1,- DM, Galactic Trader, 2X vorh. je 1,- DM, Turf Furm 2,- DM, Adressverwaltung 2,- DM, Compilation Tape ATARI 2,- DM, American Road Race 2,- DM, Willy geht Wandern 1,- DM, Buddlemax 2,- DM, Boulderdash 4 und Konstructionskit 2,- DM, Chicken Chase 3,- DM, Attack of the Mutant Camels 3,- DM, Gefahrenzone 1,- DM, Aufgepat+Streit der Kfer 1,- DM, Protector 3,- DM, Video Classics 2,- DM, One Cue 3,- DM, Pinguin 1,- DM.

Bücher:

Soweit nicht anders genannt, alle Bücher in deutscher Sprache:

ATARI DOS 3 System Referenz Manual und eine Einführung in DOS 3 (beide in englischer Sprache) zusammen 1,- DM.

Programm Descriptions 1, von Hofacker. Viele Listings, Programmbeschreibungen und Baupläne, in englischer Sprache für 1,- DM.

Das ATARI-Buch Band 2 von Markt und Technik für 3,- DM.

Außerdem habe ich noch eine Große Menge an PC Bücher und Zeitschriften. Eine Liste gibt es bei mir gegen 3,- DM, Rückporto. R.Gaschütz, Untere Frauenstr.17, 36251 Bad Hersfeld

Verkauf von ATARI Hardware, soweit nicht anders angegeben alle Computer gereinigt, funktionsgeprüft und mit allen Kabeln und Netzteil, ohne Handbuch. Preise Plus Porto und Verpackung.

ATARI 800 XL mit Cassettenrecorder XC 12, zwei Joysticks, ohne TV-Modulator, 40,- DM.

ATARI 800 XL, mit Cassettenrecorder im XC 12 Design umgebaut für Normal und Turbobetrieb, zwei Joysticks, 50,- DM.

ATARI 800 XL, ohne TV-Modulator, 30,- DM.

ATARI 600 XL, mit zwei Joysticks, Maus, Handbuch, 50,- DM.

Bestellungen bitte an: R. Gaschütz Untere Frauenstr. 17 36251 Bad Hersfeld.

Suche Floppy 2000 II! Zahle bis zu 200,- DM. Sebastian Osinski, Dithmarscherstr. 1B, 24539 Neumünster.

Suche Software für SIO2PC-Interface und jede andere Software Atari-PC (egal welcher Datenträger), sowie Atari CD-Rom. Gerd Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow, Tel. 03338/3250.



ATARI magazin - Kleinanzeigen - ATARI magazin

Verkaufe Software Diskette:

Ninja Commando 15,- DM, Mission Zircon 7,- DM, Enrico II 10,- DM, Numtris 8,- DM, Supersky 10,- DM, AMC-Soft1-6/91 komplett 20,- DM, Turbo basic DOS 15,- DM, Soundmachine 5,- DM, Name des Königs 5,- DM, C: Simulator 5,- DM, Taipai 5,- DM, Lightraces 5,- DM, Final Battle 5,- DM, Laser Robot 5,- DM, Mystix Teil 2 5,- DM, GTIA Magic 5,- DM, WASEO Designer 5,- DM, Adalmar 12,- DM, Alptraum 5,- DM, Cavelord 5,- DM, Der leise Tod 5,- DM, Fiji 5,- DM, Glags it 5,- DM, Invasion 5,- DM, Logistik 5,- DM, Mega Font Texter 15,- DM, Rubber Ball 5,- DM, Tigris 5,- DM, Techno Ninja 5,- DM, Donald 5,- DM, Antquest 5,- DM, Bomber Jack 5,- DM, Zebu-Land 5,- DM, Lapis Philop.-Stein der Weisen 10,- DM, Crusade in Europe 10,- DM, Najemnik 10,- DM, Pirates of the.. 7,- DM, Humanoid 12,- DM, Despatch Raider 12,- DM, Kult 12,- DM, Lasermania/Robbo 12,- DM, Construktion Kit Miece Valdira 2 12,- DM, Captain Gather 12,- DM, Boing 2 12,- DM, Hydraulic+snowb. 12,- DM, Adax 12,- DM, Samurais Game 12,- DM, Print Star 12,- DM, Print Star 2 12,- DM, Print Star 24-2 12,- DM, Darkness Hour 12,- DM, Vicky 12,- DM, Cyborg 12,- DM, Lethal Weapon 12,- DM, Wloczyky 12,- DM, Around the Planet 12,- DM, Thinker 12,- DM, Rycerz 10,- DM, Swiat Olkiego 12,- DM, Master Head 12,- DM, Tales of..+ Bilbo +Mikes Slotm. 18,- DM, Speed Fox 5,- DM, Spider 9,- DM, Robbo 12,- DM, Minesweeper 5,- DM, Deluxe Invaders 12,- DM, Games Design Kit 7,- DM, Davinci-Draw 12,- DM, 0 Grad Nord 9,- DM, Last Guardian 12,- DM, Utillity Disk 10,- DM, Video Ordner XXL 5,- DM, Fiplus 1.02 10,- DM, Fontmaker 5,- DM, Mikes Slotm. 2 10,- DM, A Hackers Night 7,- DM, Atomic Gnom 7,- DM, Zong Classics 5 7,- DM, Fire Stone 15,- DM, Miecze Valdgira 15,- DM, Solar Star 15,- DM, Scaremonger 10,- DM,

Polen-Titel Copyright by Powersoft ohne Anleitungen und Covers:

Simple Minds 5,- DM, SOS Saturn 5,- DM, Sexversi 5,- DM, T-34 (braucht 128K) 5,- DM, Tron 5,- DM, Technus 5,- DM, Bang! Bank! 5,- DM, Battle Ships 5,- DM, Special Forces 5,- DM, Tanks 5,- DM, Soundtracker Player 5,- DM, Mega-Magazin Nr.1+6 je 4,- DM,

Software Modul je 12,50,- DM:

Moon Patrol, Defender, Desert falcon, Ballblazer, Rescue on Fractalus, Lode Runner, Donkey Kong Jr., Jungle Hunt, Tennis, Into the Eagles Nest, Thunderfox, Pole Position, Crossbow.

Module ohne Anleitungen für je 10,- DM:

Qix, Defender, Galaxian, Super Breakout, Joust, Desert Falcon, Lode Runner,

Software auf Cassette Preis für je 5,- DM:

Star Flite, Daylight Robbery, Red Max, Caverns of Eriban, L.A. SWAT, Cristal Raider, Warhawk, Space Wars, Robot Knights, Nightmares, Mountain Bike Simulator, Darts, Treasure Quest, Airline, Galactic Empire, Galactic Trader, Escape from Traam, Silent Service, System 8, Boulder dash 1, Boulder dash 2, Despatch raider, Spellbound, Milk race, Feud, Last V8, Frenesis, Decathlon, Chimera, Master Chess, Slingshot, Hover Bover, Basil, the great Mouse Detective, Laser Hawk, Attack of the Mutant Camels, Bubble Trouble, Collapse, Danger Ranger, Space Gunner, Zone X, Scooter, Kikstart Off road Simulator, Chimera, Video Classics, Bulldog, Scooter, Space Lobster, Vegas Jackpot, Cuthbert goes Walkabout, Power Down, Bombfusion, S.T.O.R.M., Panther, Speed Ace, One Man and his Droid, Universal Hero, Amaroute, Rockford+Cristal Raider (zwei Spiele auf einer Cassette!), Titan, James Bond-the living Dayligths, Ninja, Pinguin, Crack up, Gun Law, Action Biker.

Atari-Spiele auf Tape mit C-Simulator, Kopie auf Disk je 7,50,- DM:

Warhawk, Dawn Rider, Universal Hero, Feud, Revenge II, Mirax Force, Milk Race, Matta Blatta, Collapse, Action Biker, Ninja Master, Excelsor, Spellbound, Amaruote, BMX Simulator, Molecule Man, Storm, Bubble Trouble, Despatch Rider.

Atari 2600 VCS Software:

Atari 2600 Module ohne Anleitung: Sonderangebot je 8,- DM,, 4 Stück 30,- DM:

Star Raiders, Ghostbusters, Cristal Castles, E.T.,Pole Position, Q-bert, PACMAN, Dragonfire, Solar Fox, Enduro ,Combat,Wuestenschlacht, Kampf im Asteroiden-Guertel, Tennis, Dig Dug, SMURF, Super Ferrari Real Sports Volleyball, Yars Revenge, Missile Command, Mario Bros, Solaris, Space Invaders, Megamania, Defender, Jungle Hunt, Fire Fighter, Space War, Atlantis, Riddle of the Sphinx, Centipede, Freeway, Berzerk, Cosmic Arc,Phoenix!, Vanguard, Das Raumschiff, Star Voyager ,Super Cobra, Ms. Pacman,Decathlon, Demon Attack, Freeway, Vanguard, Asteroids, Super Breakout

2600 Spiele Komplett mit Anleitung und Packung für je 10,- DM:

Asteroid, Phoenix , Space Invaders, Super Breakout, Defender, Missile Command, Decathlon, Dig Dug, Smurf, Galaxian, Pac man, Real Sports Tennis

32 Spiele-Modul nur 30,- DM,

PD-Mag, Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel. 0171/9254660

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen
12. Oktober 1999

Neue Public Domain

PD-Ecke

Von Sascha Röber

Hallo PD-Fans!

Diesmal habe ich wieder sechs neue Disks in der PD-Liste, die Euch ganz bestimmt interessieren werden!

Mr. Dig

Ein sehr interessantes Sammelspiel, das nicht weniger ist als der Vorgänger des bekannten Datasoft-Hits Mr. DO!. Das Spiel bietet neben netter Grafik auch eine hohe Spielbarkeit und eine ganze Menge Spielspaß. Wer also mal wieder ein flottes Labyrinthspiel mit guter Grafik und hoher Motivation spielen möchte liegt bei Mr. Dig garantiert richtig!

Best. Nr. PD 414 7,- DM

Plot

Ein wirklich tolles Denkspiel, in dem man verschiedene Steine mit unterschiedlichen Symbolen abschiessen muß. Neben verschiedenen Symbolen, die während der Level immer zahlreicher werden, bietet das Spiel einen tollen Sound und ist sehr motivierend.



Dieses Spiel wurde in der AMC-Soft 1-91 veröffentlicht und ist nun von Andreas Magenheimer als PD-Soft freigegeben worden.

Best. Nr. PD 415 7,- DM

Voice of Silents

Eine wirklich geniale Sound-Demo aus Polen, auf der sich 10 neue Polen-Sounds befinden, die zwischen Techno und Sinthy-Pop liegen und unter denen sich der ein- oder andere Ohrwurm befindet.

Wer mal einen Einblick in die aktuelle Demo-Szene bekommen will braucht diese Sound-Demo unbedingt, denn hier findet Ihr die besten Tunes der Orneta-Programmierparty 1996.

Best. Nr. PD 416 7,- DM



Rotten Juice Demo

Endlich wieder eine Megademo, die diesen Namen wirklich verdient. Neben allerhand Scrollern in allen Formaten, Farben und Größen gibt es hier auch Plasmas, Vektorgrafiken, Plots und natürlich eine Unmenge fetziger Sounds.



Auf einer randvollen Diskseite bringt diese Demo Effekte, die in Ihrer Qualität an die Großen Demos der Gruppen Slight oder Hard locker heranreichen. Freunde von Grafikspielereien und guten Sounds werden an dieser Demo ihre helle Freude haben.

Best. Nr. PD 417 7,- DM

Graß-Slightshow

Hier haben wir mal eine Slightshow neueren Datums

Die Gruppe Graß hat sich ein wenig mehr Mühe bei der Präsentation der Bilder gegeben als dies sonst bei den meisten Slightshows der Fall ist, denn zu Beginn bekommt man neben einem Logo und einer kurzen Texteinleitung auch eine nette Titelmelodie geboten.

Mit Space startet man nun die Bildershow und auch hier bekommt man eine gute Melodie geboten, während die 16 Bilder nach und nach angezeigt werden. Leider stoppt die Musik jedesmal beim Laden ab, was etwas störend wirkt.

Da haben andere Demo-Crews doch schon bessere Laderoutinen geschrieben. Die Grafiken dieser Demodiskette sind ein bunter Mix aus

PD-Ecke von Sascha Röber

Science Fiction-, Fantasy und Cartoon-Motiven, wobei besonders die Monster-Pics gut gelungen sind, während die Cartoons eher Werke eines Pixel-Neulings zu sein scheinen. Nach der Slightshow gibt es noch ein kleines End-Bild und eine neue Melodie, die sich wieder recht nett anhört.

Freunde von Fantasy-Bildern werden hier auf jeden Fall auf ihre Kosten kommen.

Best. Nr. PD 418 7,- DM

Magic Read

Glücksrad war viele Jahre lang ein echter Quoten-Schlager bei Sat 1, und auch wenn die Show inzwischen auf Kabel 1 läuft, gibt es immer noch eine ganze Menge Leute, die sich täglich auf das lustige Rätselraten freuen.

Wer auch zu Hause seinen Spaß an Wortspielen haben möchte liegt mit Magic Read bestimmt richtig. In diesem wirklich gelungenen Spiel können 1-4 Spieler gegeneinander antreten und versuchen, die zahlreichen Rätsel auf der Disk zu lösen. Wer dabei am meisten Punkte sammelt hat natürlich gewonnen! Also, möge der richtige Dreh mit Euch sein!

Best. Nr. PD 419 7,- DM

So, das waren unsere PD-Neuvorstellungen für dieses Mal. In der nächsten Ausgabe habe ich wieder ein paar echte Knaller für Euch, doch bis dahin wünsche ich Euch erst mal viel Spaß mit dieser PD-Soft!

Euer Sascha Röber

Zahlenrätsel



Aktuelle Produktinformationen



PD-Mag 5/98

Hallo Freunde!

Leider hinken wir hier bei Power per Post in letzter Zeit ein wenig hinter den Terminen her, aber nach einer Phase der Neuorientierung geht es hier beim PD-Mag wieder stark bergauf!

Ja, unser Mag ist jetzt noch stärker als bisher, die Textrubriken dieser neuen Ausgabe sind bis zum letzten Byte gefüllt mit aktuellen News, Tests zu den neuesten Programmen, informativen Kursen und all dem, was das PD-Mag so abwechlungsreich macht.



Noch nie hatte ich in einer Ausgabe so viel Hilfe von Euch bekommen, zahlreiche Texte wurden von freien Autoren eingesandt und auch aktuelle PD-Soft kam in größerer Menge hier bei mir an, so daß es mir diesmal wirklich nicht schwerfiel das Mag mit Texten und Programmen zu füllen.

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

Auch am Mag selbst hat sich einiges verändert, so wurden die Rubriken "Anwender-Ecke" und "Software-Hunt" auf Wunsch vieler Leser in Rente geschickt. Dafür haben wir jetzt wieder einen Demo-Corner, und auch die Mega-Flops sind wieder da!

Doch das wichtigste in dieser Ausgabe ist mal wieder die PD-Software, die Euch die langen Winterabende so richtig versüßen wird.

Wie immer sind auch diesmal der CSM-Editor und der Fileloader FL mit dabei.

BBK-Copy: Mit diesem Multifile-Kopierer könnt Ihr gleich mehrere Programme auf einen Streich fehlerfrei auf andere Disks übertragen.

Grafikfreunde werden sicher staunen wenn sie die **Interlace-Bilder** Altar, Robbo, X-Zone und Land zu Gesicht bekommen, denn diese Fantasy-Grafiken gehören mit zum Besten, was ein Atari in puncto Grafik zu leisten im stande ist.

Ebenfalls eindrucksvoll ist die **Visdom-Demo**, eine zwar schon etwas ältere aber trotzdem mehr als sehenswerte Demo von JAC!, die übrigens nicht PD ist, die Rechte liegen bei PPP!

Ebenfalls tolle Grafik bietet die **Button-Demo**, die zeigt, was auch mit wenig Source-Code schon alles machbar ist.

Einen tolles Sound bringt uns die Sounddemo **Scream**, die mit zur Orneta-party 1996 gehört und dort einen der vorderen Plätze belegt hat.

Die in Deutschland bisher kaum bekannte Democrew von Masters of Electric beweist mit der **Megademo "Rotten Juice"**, daß "faules Obst" nicht unbedingt ein schlechtes Thema für eine Demo ist. Faul ist an dieser wirklich fantastischen Demo bestimmt nichts, doch ich will hier nicht alles verraten was die Jungs so drauf haben, SCHLIESSLICH WOLLT IHR DIE DEMO DOCH SELBST SEHEN, GELLE?

Mit dem Weltraum-Ballerspiel **Fighter** bekommen alle Hobby-Weltenretter endlich wieder ein paar neue Aliens zum abknallen.

Etwas eleganter ist da das Bogenschießturnier **"Robin Shoot"**, bei dem bis zu 4 Spieler auf bewegliche Scheiben schiessen können.

Wer lieber ans große Geld kommen möchte wird an dem Brettspiel **Capital** seine Freude haben. Auch hier können 2-4 Spieler versuchen den anderen in den Ruin zu treiben.

Knobelfans bekommen dann mit dem Hit-Spiel **Plots** noch eine echte Herausforderung, denn hier gilt es, Stapel verschiedener Symbole durch Beschuß mit einem jeweils gleichen Symbol abzubauen. Zu diesem Game findet Ihr eine Anleitung mit auf der Magazindisk.

Wie Ihr seht bleibt das PD-Mag auch weiterhin hart am Ball, und ich bin sicher, daß wir auch in der Zukunft noch so manche Stunde mit dem Erstellen der aktuellen Ausgabe verbringen werden. Solange es noch so viele Leute gibt, die unser Magazin auch weiterhin unterstützen, solange wird es auch immer ein neues PD-Mag geben. Deshalb seid jetzt alle mit dabei und bestellt die neue Ausgabe 5/98.

Sascha Röber

PDM 598 12,- DM



DISK-LINE 54

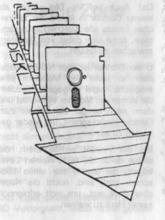
Hallo XL/XE-Gemeinde!

Es ist zwar nicht mehr Weihnachten, aber trotzdem haben sich auf der DISK-LINE einige Software-Geschenke angesammelt und warten nur darauf, "ausgepackt" bzw. ausprobiert zu werden!

Eine gute Gelegenheit, sein Allgemeinwissen wiedermal aufzufrischen und das anderer auf die Probe zu stellen ist das **WISSENSTEST-FRAGESPIEL**. In bewährter Weise muß man bei jeder der 50 Fragen aus 4 Antworten die richtige heraussuchen, was selbst für Leute mit viel Wissen eine erstklassige Herausforderung ist!

Wer sich lieber entspannen möchte, der sollte mal die Demo **SABATH'S BALLFLUG-Demo** starten, denn hier kann man kreisförmig fliegende Bälle sehen und deren Richtung mit einer Anzahl von Parametern verändern!

Aber wer lieber selbst Abenteuerliches erleben will, der ist mit dem **ACTION 3D-LABYRINTH** gut beraten! Es setzt neue Maßstäbe und ist nicht nur das erste 3D-Labyrinth in Basic, das die Grafikstufe 9 für die Darstellung mit Tiefenwirkung benutzt, sondern auch in eine Welt



entführt, in der es von urigen Wesen wimmelt und man hinter jeder Ecke überrascht werden kann.

Raimund Altmayer, einer der fleißigsten DISK-LINE-Programmierer, ist auf dieser Ausgabe gleich mit zwei Programmen vertreten: Und zwar einmal mit dem 2. Teil der Serie **DISK-LINE-Viewer**, in der er wieder erstaunliche Bilder mit 256 Farben zeigt, und dann für alle, die sich lieber mit akustischen Phänomenen beschäftigen, gibt es von ihm die 7. Folge von **SAMPI!** Hier kann man sich gleich 2 Samples anhören, deren Inhalt viele Leser sicher an bekannte Aussagen erinnern werden!

Achtung! Die DISK-LINE lebt inzwischen nur noch von der Substanz. Deshalb: Tut mal was über die Sommertage und schickt auch mal wieder etwas ein. Egal ob Programme, Bilder, Spielelevels, Demos oder was auch immer - es sind Eure Beiträge, die wieder Schwung in die 8Bit-Welt bringen können!

Best.-Nr. AT 376 10,- DM

DISK-LINE 55

Hallo Jungs und Mädels, die dem ATARI XL/XE unangefochten ihre Treue halten! Nach längerer Pause präsentiert sich die DISK-LINE knackevoll mit Software, das garantiert Spaß bis zum letzten Diskettensektor!

Wer z.B. neugierig ist, was es alles für "Wahrsagekünste" gibt und was sich hinter den geheimnisvollen Bezeichnungen verbirgt, sollte sich mal das Programm **"DIE WAHRSAGEKÜNSTE"** ansehen. Hier erfährt man mehr über z.B. Aeromantie, Molybdamantie bis hin zu Pegemantie.

Mit fetziger Musik und einer schönen animierten Grafik tritt dagegen die **ALPHA-DEMO** ins Rampenlicht. Nach dieser Demo kann man sich das Spiel **BURGER** gönnen, bei dem man in bester Donkey-Kong-Manier seine Burger-Zutaten zusammensam-



meln und dabei garstigen Lebensmitteln wie Pepperonis oder Spiegeleiern ausweichen muß.

Buntfarbig geht es weiter mit der 3. Folge vom **DISK-LINE-Viewer** von Raimund Altmayer, der mit der bereits 8. Folge seines ebenfalls in der Ausgabe enthaltenen **SAMPI-Sample-Beispiels** auch für akustische Darstellung sorgt.

Und obendrein gibt es das 4. Update des **LOTTOPROGRAMMS** von Michael Berg sowie seine Dateien zum Adventure-Kurs hier im ATARI magazin. Also greift zu, nach so langer Pause kann man sich mal wieder ein bit- und bytestarkes Erlebnis gönnen!

Achtung! Habt Ihr nicht noch irgendwo ein paar kleine Dateien für die DISK-LINE übrig? Jeder Beitrag ist hochwillkommen, egal ob Programme, Bilder, Spiele-Levels oder was auch sonst noch!

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 377 10,- DM

Oldie-Ecke

Scott Adams Adventures

Diesmal habe ich in der Oldie-Ecke keinen direkten Test, nein, ich will hier nur ein wenig über eine ganze Serie von Grafikadventuren plaudern, die nach vielen Jahren wieder für alle Atari-User zu haben sind.

Alle Spiele von Scott Adams Firma Adventure International sind nun als Shareware freigegeben worden, und das heißt nichts weiter als daß man jetzt von über einem Dutzend der

besten Text-Grafikadventures, die es für unseren kleinen Atari gibt, Kopien besitzen darf!

Sicher wäre es eine tolle Geschichte wenn sich noch mehr Firmen zu solch einem Schritt entschliessen könnten, doch bleiben wir erst einmal bei Adventure International. Scott Adams hat Anfang der 80er Jahre einen boomenden Markt entdeckt und mit zahlreichen Abenteuern dafür gesorgt, daß der Adventure-Sektor noch weiter anwachsen konnte.

Es ist Euch bestimmt schon aufgefallen, daß fast alle Adventures, die wir heute als Klassiker wie Schätze in der Disk-Box hüten, aus dieser Zeit stammen, und wenn man sich die Technik der Adventures dieser Zeit ansieht, fällt schnell auf, daß die von Adventure International herausgebrachten Games sowohl in puncto Grafik wie auch im für Adventures so wichtigen Parser anderen Games oft weit überlegen sind.



Dazu kommt dann noch, daß fast alle Adventures vom A.I. eine recht brauchbare Story besitzen und die Texte mit viel Liebe zum Detail geschrieben wurden, so daß der Einstieg in die Geschichten oft nicht allzu schwerfällt.

Äußerst positiv ist auch die Tatsache, daß es von den meisten Adventuren sowohl eine englische wie auch deutsche Fassung gibt, was für den typischen Schulenglischkenner doch von großem Vorteil ist, denn bei der komplexen Handlung der Games kommt man mit dem normalen Schulenglisch meist nicht allzu weit!

Die Scott Adams Adventures wurden inzwischen fast komplett ins PD-Angebot des ABBUC aufgenommen und werden wahrscheinlich auch in Kürze hier bei Power per Post im Angebot sein. Wer die Saga-Adventures und die vielen anderen Titel von Scott Adams noch nicht kennt sollte sich jetzt schon mal einen Bestellzettel heraussuchen, es lohnt sich bestimmt!

Sascha Röber

Matta Blatta

Jaja, Weltraumballerei und kein Ende! Es gibt wohl kaum eine Spieleart, die so oft und so gerne gespielt wird wie die gute alte Keilerei am Weltraumkai, wo man mit den hypermodernsten Kampfjets durchs All donnert und schlicht auf alles ballert, was sich bewegt.

Bei Matta Blatta handelt es sich um einen recht guten Vertreter dieser Spielegattung, bei dem es wirklich heiß zur Sache geht. Das Spiel scrollt ziemlich flott von links nach rechts, und während des schnelles Fluges sausen uns Unmengen feindlicher Flieger um die Ohren.

Die Grafik ist dabei wirklich überraschend gut und die Animation der Flieger haut einen glatt vom Hocker. Jeder Flieger rotiert um seine eigene Achse und die Jäger haben teilweise interessante Flugbewegungen drauf.

Wie es weiter geht könnt Ihr Euch denken, und daher bleibt mir nur noch zu sagen, daß der Sound sich wirklich exzellent an das Spielgeschehen anpasst.

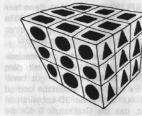
Die Steuerung arbeitet äußerst präzise, und das Spiel macht nach kurzer Zeit wirklich 'ne Menge Spaß, da der Schwierigkeitsgrad zwar knackig aber durchaus noch zu schaffen ist.

Fazit: Ein wirklich gelungenes Spiel mit toller Grafik und viel Action, sollte man sich mal ansehen!

Grafik	8
Sound	7
Motivation	9
Gesamt	8

Mr. Dig

Ah, endlich habe ich mal wieder Post von meinen PD-Tauschpartnern aus England bekommen, und auf einer der Disketten fand ich ein sehr interessantes Spiel, das ehemals von der kleinen Firma Microdeal kommerziell auf Billig-Tapes vertrieben wurde.



Mr. Dig ist eine recht abgespeckte aber immernoch gut spielbare Coverversion des Datasoft-Klassikers Mr. Do!. Auch bei Mr. Dig gilt es als kleiner Gärtner in jedem der zahlreichen Levels alle Kirschen einzusammeln, ohne sich dabei von Monstern erwischen zu lassen.

Unser Gärtner ist aber nicht wehrlos, denn er kann den Monstern eine magische Kugel entgegenschleudern die immer ein Monster vernichtet und dann nach einiger Zeit wieder zum Gärtner zurückkommt, um wieder geworfen zu werden.

Bei der Anzahl an Monstern, die einem durch die recht kleinen Level folgen, die immer nur einen Bildschirm groß sind, reicht die Kugel aber nicht aus, um sich erfolgreich seiner Haut zu wehren.

Zum Glück liegen auch einige Äpfel im Garten herum, mit denen man die Monster zerquetschen kann. Hat man alle Kirschen gesammelt oder alle Monster gekillt, geht's in den nächsten Level.

Hin und wieder erscheinen dann noch Monster, die Buchstaben auf der Brust tragen. Diese Monster sollte man schnell erledigen, denn wenn man mit den Buchstaben das Wort EXTRA zusammensammelt, gibt's ein Extraleben, und man kommt einen Level weiter.

Wie gesagt, Mr. Dig ist eine abgespekte Version von Mr. Do!, was sich sowohl in der viel einfacher gezeichneten Grafik wie auch im schlechteren Sound zeigt. Allerdings ist die Steuerung auch hier recht flüssig und durch das lustige Spielprinzip macht auch Mr. Dig viel Spaß.

Fazit: Wer Mr. Do! nicht hat, braucht Mr. Dig!

****

Grafik	6	
Sound	5	
Motivation	8	
Gesamt	6	

****

Sascha Röber

Battle Zone

Panzerspiele waren schon immer sehr beliebt und es gibt wohl kein System, auf dem man nicht mit so einem Stahlmonster über den Bildschirm walzen kann. Auch unser kleiner Atari bildet da keine Ausnahme, denn in Battle Zone geht es in den Panzerkrieg!

Die Aufgabe des Spiels ist eigentlich recht simpel. In jedem Level gilt es, eine bestimmte Anzahl feindlicher Panzer zu verschrotten, ohne dabei selbst zur Coladose umgebaut zu werden.

Das Spiel selbst präsentiert sich in 3D Vektorgrafik, leider ohne gefüllte Flächen, aber trotzdem ganz nett anzusehen. Der eigene Panzer ist nicht auf dem Schirm zu sehen, dafür bekommt man aber eine sehr tolle Cockpitaussicht geboten, in der die feindlichen Panzer wirklich sehr bedrohlich wirken, besonders wenn sich ihre Bordkanone langsam auf den eigenen Panzer ausrichtet!

Langsam, dieses Wort hat im Spiel eine ganz besondere Bedeutung, denn sowohl der eigene Panzer wie auch die Gegner bewegen sich eher lahm und ein klein wenig ruckelnd über die 3D Landschaft.

Der Sound beschränkt sich auf einige mässige FX, und der Spielverlauf bietet leider auch nicht allzu viel Abwechslung, denn außer an Feindpanzer anpirschen, die Felsen als Deckung nutzen und Panzer abknallen läuft hier nichts!

Auf Dauer etwas eintönig, ein Gag wie Infanterieangriffe oder Luftunterstützung hätte dem Spiel sicher mehr Reiz verliehen. So kann auch nur die recht nette Vektorgrafik das Spiel über eine mittelmässige Wertung herausbringen.

****

Grafik	8	
Sound	4	
Motivation	6	
Gesamt	6	

****



PD-MAG 4/98

Wiedermal bahnt sich eine neue Ausgabe des mit dem ABBUC-Clubmagazin erfolgreichsten Diskettenmagazins seinen Weg zu den XL/XE-Computern der ATARI 8Bit-Fans! Sascha Röber hat wieder eine Menge Texte und Software aufgetrieben, und so sind beide Disketten mal wieder reichlich gefüllt, so daß man ruhig neugierig darauf sein darf, was sich da so alles angesammelt hat und zum kräftigen Herumstöbern einlädt.



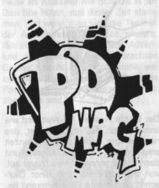
Der Eintritt in diese PD-Welt wird wie immer durch das Intro eröffnet, das nach einiger Lade- und Rechenzeit erscheint. Es baut sich langsam und dann immer schneller eine Mauer auf, von der schließlich von einer Laufschrift am unteren Bildschirmrand begleitet einzelne Steine herunterfallen, die das Wort PD-MAG herauslösen, wozu es dann noch eine kleine Musik zu hören gibt.

Wer den Aufbau der Mauer beschleunigen will, kann auch START drücken. Sobald man das Intro verlassen hat, findet man sich wenig später im Vorwort wieder, das wie immer vor einem roten Hintergrund auftaucht.

Hier schreibt der PD-Mag-Herausgeber, daß noch nie so viele Berichte bei ihm eingegangen seien und er deshalb weiter "mit Volldampf voraus" fährt. Außerdem hofft er, daß "alle an Bord bleiben, wenn der PD-Dampfer weiter durch die Weiten tuckert". Man kann Sascha bei dieser originellen Einladung nur zustimmen!

ATARI magazin - PD-MAG

Leider aber gibt es im Vorwort nur wieder die altbekannte Melodie zu hören, eine neue wie früher z.B. "Morbit" oder "The Gilde" wäre nicht unbedingt schlecht. Vielleicht will Sascha aber auch nur, daß man das Vorwort mit an der Melodie kennt, das wäre zumindest eine Erklärung. Wie dem auch sei, dem Vorwort schließt sich wie üblich das Auswahlmenü an. Diesmal war der Platz durch die vielen Berichte etwas knapp geworden, deshalb verkündet die oberste Bildschirmzeile auch, daß es kein Koala-Bild zu laden gibt.



Schaut man nun gleich mal zu den ATARI-Neuigkeiten, gibt es hier dafür umso mehr zu lesen. Die erste Nachricht ist allerdings schon etwas älter, so verkündet sie nämlich davon, daß PPP das SYZYGY einstellt.

Weiter gibt es zu lesen, daß es noch Kassetten-Restposten beim PD-World-Versand zu haben gibt, daß das Spiel DOOM für das VCS nur auf einem VCS-Emulator laufen wird, daß noch 20 Hint-Hunt-Bücher vorrätig sind, daß Hasbro ATARI gekauft hat und wieder einige alte Spiele im neuen Gewand auflegt, womit der Tramiel-Clan endgültig alle Rechte an ATARI verscherbelt hat.

Die nächste Nachricht ist allerdings ein echter Hammer: So soll die Firma Software Seidel noch einige 130 XE-Computer zum Verkauf anbieten. Wer also mal vor einigen Zeiten seinen XL oder XE verkauft hat und nun denkt, daß er ihn doch lieber behalten hätte, der kann hier zugreifen und erhält die Chance, ein neuwertiges Gerät zu erhalten.



Als letzte Meldung erwähnt Sascha die Ende Oktober stattgefundene ABBUC-Jahreshauptversammlung in Herten, die inzwischen sozusagen zum Mekka der ATARI-Fans und zu einer Versammlung und Messe in einem geworden ist.

In der Rubrik "Intern" liefert Sascha wieder neben dem Impressum und den (Bezugs-) Adressen auch die "Rat & Tat"-Ecke, wo Sascha eine Frage eines Lesers beantwortet und gleichzeitig eine neue stellt (Laufschrift, die im DLI läuft und von Basic aus steuerbar ist).

Außerdem wird noch die Frage eines anderen Lesers geklärt. Stichwort Basic: Im Basic-Kurs steht wieder etwas sehr nützliches, nämlich wie man eine feste Überschrift in Graphics 0 programmiert (die dann auch nicht durch das Löschen des Bildschirms wieder verschwindet).

In den Clubinfos kündigt Sascha eine PD-Mag-Slideshow (Bilderdiashow) an, erklärt etwas zum neuen Wettbewerb und berichtet, was es so Neues vom PD-World-Versand gibt. Dann gibt es noch den Wettbewerbs-Text, in dem der letzte Wettbewerb ausgewertet und gleich ein neuer gestartet wird. Diesmal gilt es, ein Intro, Musikstück, eine Demo oder Grafik zu programmieren oder malen, also eine breite Palette von Möglichkeiten für kreative ATARI-Freunde!

Als letzter Text der Rubrik schließt sich der Workshop mit den Pflegeanleitungen an, wo Sascha erläutert, wie man seinen Drucker vernünftig reinigen und pflegen kann.

Um ein ebensolches Gerät geht es auch beim Hardwaretest, hier hat Sascha den ATARI 1029-Drucker unter die Lupe genommen und ihm durchaus gute Noten bescheinigt. Er meint jedoch, daß es einen Nachteil gibt, so sind die Farbbänder für diesen Druckertyp immer schwerer aufzutreiben. Was im Vorwort angedeutet wurde, das kann man sich auch gleich im Forum ansehen: Die Leserbriefecke ist prall gefüllt.

Daneben findet man noch einen Special-Bericht über den (für Sascha eher enttäuschenden) Computer-Tag in Gelsenkirchen und als dritten Text im Bunde wieder die bekannten Kleinanzeigen.



ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

Auch die Software-Tests wetteifern mit Texten. So wird als kommerzielles Spiel DONKEY KONG JR. behandelt, der Megahit wurde SUPER COBRA, den Oldie stellt SPACE-EGGS.

Dazu ist in der Anwenderecke der polnische FIRE DISKCOPY-Diskettenkopierer vertreten. Im Text "Aktuell" verkündet Sascha, daß es bald neue PD-Mag-Clubdisks mit den Programmen der letzten Giga-Competition geben wird (meiner Meinung nach ist dieser Text bei den Software-Tests eher deplatziert, da es hier gar nicht ums Testen geht, weshalb er bei "ATARI Neues" viel passender aufgehoben wäre), dazu gesellen sich die Texte "Top Ten" (wo sogar 7 Leute mitgemacht haben, weshalb es einige Bewegung in den Plätzen gab) und "Soft-Hunt", wobei Sascha schon überlegt, diesen Bericht einzustellen, da es inzwischen ja nur noch sehr wenige Händler gibt. Trotzdem hat er auch hier wieder einige Infos zusammengetragen.

Die Rubrik "Tips" beinhaltet wieder die üblichen Freezerpokes, Adventure-Lösungen und auch allgemeine Tips. Textfülliger geht es dann wieder in der Rubrik "Outside" zu.

Als Buchtip wird hier "Per Anhalter durch die Galaxis" empfohlen, der VSC-Corner berichtet über das Geschicklichkeitsspiel PITFALL und ein Flipper-Spiel, und der Filmtip beschäftigt sich mit JURASSIC PARK 2.

Wer jetzt neugierig auf die Software ist, der kann den Text über die Programme lesen, wobei ich hier lobend erwähnen muß, daß Sascha diesmal ausführlicher darauf eingegangen ist und man so einen wirklich guten Überblick bekommt.

So schreibt er Informationen zu CYBEREYE und LOVERS, zwei interessanten Bilderdemos in einer Sonderauflösung, über die Grafikdemo BALTRO, das Spiel MISSILE (wie im Modul MISSILE COMMAND, nur diesmal als Basic-Variante), die Dart-Verwaltungssoftware DARTS, die Samplerdemo QUEEN (die für einen Sampler erstaunlich lange zu hören ist), das Spiel LEMMINGS (eine Demo), das Rennauto-Labyrinthspiel MIDAS MAZE und zu guter Letzt THINK AND WORK, eine Sokoban-Variante und somit genau richtig für Knobel- und Strategiefans.



Fazit: In konkurrenzloser Art und Weise zeigt Sascha auch mit dieser Ausgabe, was in PD-Software steckt. Die vielen Berichte tun das ihre dazu, und so erhält man wieder eine Kaskade Informationen und Softwarenachschub, den man ohne weiteres nur (und gerade im Winter) wärmstens empfehlen kann!

Thorsten Helbing (WASEO)

Best.-Nr. PDM498 DM 12,-





Adventure-Corner

Herzlich willkommen zur 7. Ausgabe. Ich hoffe, daß wir es trotz aller schlechten Mitteilungen noch einmal schaffen, GEMEINSAM das ATARI-Magazin zu gestalten und zu erhalten...

Heute behandeln wir nach **"Untersuche"** weitere SEHR WICHTIGE Verben für unser Abenteuer...

4.2.2 Nehmen

Die Routine befindet sich ebenfalls auf der Diskline: (E."D:NEHMEN.LST")

Vorbemerkungen:

Gegenstände können nur dann genommen werden, wenn sie IM selben Raum sind wie der Spieler (G$(X,Y)=A) und nicht bereits genommen wurden (G$(X,Y)=-1) oder in einem anderen Gegenstand enthalten sind (G$(X,Y)=-2)

Nichts geht ohne das NEHMEN von Gegenständen, denn wie wollen wir einen Vampir pfählen, ohne zuvor einen Pfahl genommen zu haben...? Womit wir beim Thema wären: es gibt nicht sofort einen "Pfahl" - wir bedienen uns der gebrochenen Radspeiche zu Beginn des Spieles, die wir zuvor durch "Untersuche die Kutsche" entdeckt haben...

Falls der Spieler nun "NEHME RADSPEICHE" eingibt, soll in seinem Inventar nicht die Radspeiche erscheinen! --Diese soll verschwinden - und in den PFAHL umgewandelt werden, was in Zeile 550 geschieht!

Zeile bewirkt

550 Wir fragen, ob das zu nehmende Objekt die Radspeiche (O1=23) ist. Wenn O1=23 dann O1=8: Wir übergeben noch den Wert von A(Aktueller Ort des Spielers) an die Variable Z, damit nun auch der PFAHL im gleichen Raum wie der Spieler ist und infolge dessen genommen werden kann!

551 Wenn der Spieler "NIMM ALLES" eingibt (O1=50), dann springen wir in die Unterroutine ALLES in Zeile 560

552 Ist der Zustand des Gegenstandes =-1, befindet er sich also bereits im Inventar des Spielers? Dann drucke: "Das hab´ ich schon."

553 Ist der Zustand des Objektes=-2 , also Bestandteil eines anderen Gegenstandes? Dann drucke "Das kann ich nicht so einfach nehmen."

554 Für Gegenstände ab Nr.21 (=unbewegliche!!!) "Da hab´ ich mich wohl doch etwas übernommen."

555 Ist der Gegenstand NICHT am gleichen Ort wie der Spieler? (Z<>A), "Das kann ich auf Anhieb nirgends sehen" Nachdem nun sichergestellt ist, daß der Gegenstand genommen werden kann, wird in Zeile **556** der genommene Gegenstand ausgedruckt und sein Zustand im String G$=-1 gesetzt.

ALLES:

Diese Sonderfunktion des Substantivs Alles, das einzige Wort, das nicht gleichzeitig ein Handlungsobjekt ist, erlaubt uns auf komfortable Art und Weise alle Gegenstände zu nehmen, die in greifbarer Nähe sind!

Zeile 560: In einer Schleife durchsuchen wir die ersten 20 Objekte und prüfen, ob sie im selben Raum wie der Spieler sind(=A). Wenn ja, wird das Objekt in das Inventar des Spielers überführt (=-1)!

561 sind alle Gegenstände geprüft, zurück zur Eingabe.

562 Konnte KEIN Gegenstand genommen werden, drucke "Hier ist nichts, was mich interessiert.":RETURN

4.2.3 Legen

Die Routine befindet sich ebenfalls auf der Diskline: (E."D:LEGEN.LST")

Vorbemerkungen:

Gegenstände können nur ab-gelegt werden, wenn sie sich IM Inventar des Spielers be-finden [G$(X,Y)=-1] und nicht Bestandteil eines anderen geworden sind [G$(X,Y)=-2].

Auch hier gilt wieder: Wenn der Spieler die Radspeiche legen will, dann müssen wir uns klar machen, daß diese nicht mehr existiert und dem Pfahl gleichzusetzen ist!

Zeile bewirkt

575 Wir fragen, ob das abzulegende Objekt die Radspeiche (O1=23) ist.

Wenn O1=23 dann O1=8: Wir übergeben noch den Zustand des Objektes [G$(15.16)] an die Variable Z, damit im folgenden ein Vergleich erfolgen kann.

576 Ist der Zustand des Gegenstandes=-2, also Bestandteil eines anderen Gegenstandes ODER handelt es sich um den Pfahl (O=8), dann drucken wir: "Das kann ich nicht so einfach nehmen."

577 Wenn der Spieler "LEGE ALLES" eingibt, O1=50, dann springen wir in die Unterroutine ALLES in Zeile 590

578 Ist der Zustand des Gegenstandes <>-1 und <>-2, also NICHT im Inventar des Spielers, dann drucke: "Das habe ich nicht." Nachdem nun sichergestellt ist, daß der Gegenstand ab-gelegt werden kann, wird in den Zeilen **579+580** der genommene Gegenstand ausgedruckt und sein Zustand im String G$ = A(ktueller Ort des Spielers) gesetzt.

ALLES:

Diese Sonderfunktion des Substantivs Alles, das nicht gleichzeitig ein Handlungsobjekt ist, erlaubt uns, wie bereits beim Verb Nehmen, alle Gegenstände abzulegen, die im Inventar(=-1) sind!

Zeile 590: In einer Schleife durchsuchen wir die ersten 20 Handlungsobjekte und prüfen, ob sie im Inventar(=-1) des Spielers sind. Wenn ja, wird das Objekt in den Raum des Spielers überführt (=A)!

Zeile 591: sind alle Gegenstände geprüft, zurück zur Eingabe.

Zeile 592: Konnte KEIN Gegenstand abgelegt werden, drucke "Ich habe nichts zum ablegen." :RETURN

4.2.4 Öffnen

(E."D:OEFFNEN.LST")

Das Öffnen erfordert lediglich die Abfrage, welches Objekt geöffnet werden soll, worauf anschließend eine PRINT(?)-Anweisung folgt.

Zeile bewirkt

600 Soll die Gussform (O1=10) geöffnet werden? Dann drucke: "Die Gussform ist leer."

601 Die Zange (O1=10)? Dann ?"Die Zange funktioniert"

602 Die Huelse (O1=11) und ist Z(ustand)=-1? Dann ?"Die Huelse ist offen!"

603 Die Kutsche (O1=21) oder die Tür (O1=30)? : UND ist der Spieler(A) in oder vor der Kutsche(A=2 OR A=3)?, dann ?"Die Tür ist offen."

604 Die Leiche! (O1=28)? Dann ?"Manchmal überkommen mich makabre Ideen!"

605 Der Holzboden (O1=31) dann ?"Der Holzboden laesst sich nicht oeffnen." Besonders wichtig sind die Zeilen 609-616

609 Ist das Objekt weder die Silber- noch die BleiPATRONE (O1<>17 UND O1<>18), dann springe in Zeile 624!

610 Existiert die PATRONE noch gar nicht? [G$(33,34)="00" UND G$(35,36)="00"], dann ?"Welche Patrone?"

611 Befindet sich die Zange zum ÖFFNEN der Patronen nicht im Inventar des Spielers? [G$(21,22)<>"-1 ", dann ?"Womit soll ich das tun?"

612 Ist der (Z)ustand der Patrone bereits =-3? Dann ?"Die Patrone ist bereits zerlegt."

613 Ist der (Z)ustand der Patrone =-2? Dann ?"Die Patrone ist im Gewehr!"

614 Ist Die Patrone im Inventar (Z=-1)? Dann sei jetzt die HUELSE[G$(29,30)="-1"] im Inventar. ?"Patrone zerlegt."

615 Handelte es sich um die Silberpatrone[O1=17], dann sei jetzt der Zustand der SILBERpatrone [G$(33,34)="-3"] zerlegt. Statt dessen befindet sich im Inventar wieder die SilberKUGEL [G$(25,26)="-1"].

616 Handelte es sich um die BLEIpatrone[O1=18], dann sei diese jetzt zerlegt. [G$(35,36)="-3"]. Statt dessen befindet sich im Inventar wieder die BleiKUGEL [G$(27,28)="-1"].

617 Springt zurück ins Hauptprogramm. 624 Mitteilung:"Das kann ich leider nicht oeffnen." für alle anderen Gegenstände.

4.2.5 Schließen

(E."D:SCHLIESS.LST")

Das Schliessen wird ähnlich dem Öffnen programmiert.

Zeile bewirkt

625 Soll die Gussform (O1=10) geschlossen werden? Dann drucke: "Die Gussform ist geschlossen."

626 Die Zange(O1=11) dann springe nach Zeile 601

627 Die Huelse(O1=15) und ist Z(ustand)=-2? : "Die Huelse ist geschlossen!"

628 Die Kutsche (O1=21) oder die Tür (O1=30)? : UND ist der Spieler in oder vor der Kutsche (A=2 OR A=3)?, dann "Die Tür ist geschlossen."

629 Die Leiche!(O1=28)? : "Ich habe ihn nicht geöffnet!!!"

630 Der Holzboden(O1=31) : "Der Holzboden ist geschlossen." Besonders wichtig sind die Zeilen 634-641

634 Ist das Objekt weder die Silber- noch die BleiPATRONE (O1<>17 UND O1<>18), dann springe in Zeile 624!

635 Existiert die PATRONE noch gar nicht? [G$(33,34)="00" UND G$(35,36)="00"], dann ?"Welche Patrone?"

636 Befindet sich die Zange zum ÖFFNEN der Patronen nicht im Inventar des Spielers? [G$(21,22)<>"-1" dann springe in Zeile 611.

637 Ist der (Z)ustand der Patrone bereits =-1? Dann ?"Die Patrone ist am Stueck."

638 Ist der (Z)ustand der Patrone =-2 dann springe in Zeile 613.

639 Ist Die Patrone nicht im Inventar (Z=-1) oder zerlegt (Z=-3) und ist die HUELSE im Inventar [G$(29,30)="-1"] oder im Raum des Spielers [G$(29,30)=H$(11,12)] dann ?"Ich druecke die Kugel in die Huelse.": Die Huelse wird Bestandteil der PATRONE![G$(29,30)="-3"].

640 Handelte es sich um die Silberpatrone[O1=17], dann sei jetzt der Zustand der SILBERpatrone [G$(33,34)="-1"] geschlossen. Die SilberKUGEL [G$(25,26)="-1"] wird Bestandteil der SilberPATRONE.

641 Handelte es sich um die BLEIpatrone[O1=18], dann sei diese jetzt geschlossen [G$(35,36)="-1"]. Die BleiKUGEL [G$(27,28)="-3"] wird Bestandteil der BleiPATRONE.

642 Springt zurück ins Hauptprogramm.

649 Mitteilung:"Das könnte ich nicht mal oeffnen." für alle anderen Gegenstände.

4.2.6 Ziehen

(E."D:ZIEHEN.LST")

Zeile bewirkt

650 Bei Seil, Pfahl, Gewehr (O1=6,8,9) und wenn diese im selben Raum wie der Spieler (Z=A) oder im Inventar (Y<0) sind, geben wir aus: "Okay - ich bin bereit..."

651 Wenn O1=21 (Kutsche) dann ?"Ich bin kein Pferd und zum Esel machen tu ich mich auch nicht!"

652 Wenn O1=26 (Regal) dann ?"Das Regal ist fest vernagelt."

653 Wenn O1=27 (Bett) dann ?"Das Bett ist fest mit dem Boden verbunden. Keine Chance."

654 Wenn O1=28 (Leiche) dann ?"Ich lasse ihm seinen letzten Frieden..."

655 Wenn O1=29 (Fenster) und die Verbindung von Raum 9 nach Raum 10 offen ist [R$(141,142)="10"] dann ?"Das Fenster ist - offen..."

656 Wenn O1=29 (Fenster) dann springe nach Zeile 624

657 Wenn O1=30 (Tür) und die Verbindung von Raum 9 nach Raum 10 offen ist [R$(133,134)="10" dann ?"Die Tür ist - offen..."

658 Wenn O1=30 (Tür) dann springe nach Zeile 603

674 Ansonsten ?"Die Zieherei bringt mich nicht weiter.": RETURN

4.2.7 Drücken

(E."D:DRUECKEN.LST")

Zeile bewirkt

675 Ist O1=9 (Gewehr) und ist dieses im selben Raum wie der Spieler (Z=A) oder im Inventar (Y<0), dann ?"Das Gewehr verhält sich ruhig..."

676 Wenn O1=21 (Kutsche) dann springe nach Zeile 651

677 Wenn O1=26 (Regal) dann springe nach Zeile 652

678 Wenn O1=27 (Bett) dann springe nach Zeile 653

679 Wenn O1=28 (Leiche) dann springe nach Zeile 654

680 Wenn O1=29 (Fenster) und die Verbindung von Raum 9 nach Raum 10 nicht offen ist [R$(129,130)="00"] dann ?"Das Fenster ist zu..."

681 Wenn O1=29 (Fenster) und die Verbindung von Raum 9 nach Raum 10 offen ist [R$(129,130)="10"] dann ?"Das Fenster ist - zerstört..."

682 Wenn O1=30 (Tür) und die Verbindung von Raum 9 nach Raum 10 nicht offen ist [R$(133,134)="00" dann ?"Die Tür ist zu..."

683 Wenn O1=30 (Tür) und die Verbindung von Raum 9 nach Raum 10 offen ist [R$(133,134)="10" dann ?"Die Tür ist - zerstört..."

699 Ansonsten ?"Die Drückerei bringt mich nicht weiter.": RETURN

Mit obigen Verben sind wir nun imstande, Gegenstände aufzuNEHMEN (=-1) und abzuLEGEN (=A).

Weiterhin dürfte klar geworden sein, wie man Gegenstände öffnet und wieder schließt, wie man Gegenstände IN andere Gegenstände integriert (=-2) und BESTANDTEIL von anderen werden läßt (=-3).

Ebenso wurde dargestellt, wie das Bewegen von Gegenständen erfolgt.

Unser um diese Befehle erweitertes Hauptprogramm können wir mit (SAVE"D:HP5.BAS") auf der Rückseite der I.L.d.S.-Diskette sichern.

Das nächste Mal erwarten uns die RESTLICHEN VERBEN!

Ausserdem, was wohl das WICHTIGSTE sein wird, eine komplette AUFLISTUNG aller Teil-Programme und Routinen, damit wir den Überblick nicht verlieren bzw. wieder gewinnen...

Mit den besten Wünschen für mehr Spaß an unserem (ATARI)Hobby - verabschiede ich mich für heute...

Michael Berg

Adventure-Corner

Und wieder und hoffentlich nicht zum letzten Mal sage ich: "Herzlich willkommen" zur 8. Ausgabe... - wahrlich ich sage Euch: wir werden heute den Hauptpart unseres Adventure-Programmierkurses abschließen! Also - frisch ans Werk - Diskline eingelegt und HP5.BAS gebootet, um zu sehen, was wir bisher geleistet haben...

4.2.8 Losbinden

Wir booten von der Diskline: (E."D-:LOSBINDE.LST")

Vorbemerkungen:

Das (Los)binden dient dem gezielten Entfernen von befestigten Gegenständen, wie z.B. eines Seils... Wobei der Zustand (Z) des betreffenden Gegenstandes [G$(O1*2-1,O1*2)] mit Z=-2 als "befestigt" gilt. Ist der Zustand der des aktuellen Raumes, in dem der Spieler sich befindet (Z=A) oder im Inventar (Z=-1), dann ist der Gegenstand NICHT befestigt. Gleichermassen kann das Wort BINDEN verwendet werden, was in Zeile 701 geprüft wird und eine Verzweigung in die Routine "Befestigen = Festbinden" erfolgt.

Zeile bewirkt

700 Wir überprüfen, ob das loszubindende Objekt das Seil (O1=6) oder die Drahtschlinge (O1=19) ist. Falls nicht, drucken wir mit ? "Die Binderei bringt mich nicht weiter."

701 Wurde vom Parser das Wort FEST oder AN (D1=26 OR D1=28) gefunden, dann springe in Zeile 725 - dies gilt dann, wenn "BINDE MIT oder BINDE AN" benutzt wurde!!! - d.h. kein LOS- sondern ein FESTbinden gemeint ist...

702 Ist das Seil gemeint (O1=6) und befindet sich dieses im Inventar (Z=-1), dann erfolgt die Ausgabe:" Ist doch gar nicht festgemacht!"

703 Ist der Spieler NICHT in Raum 6 (GRUBE!) UND ist das Seil (O1=6) befestigt gewesen (Z=-2), dann ? "Losgemacht.": Übernehme Seil in Inventar [G$(11,12)="-1"] Ist der Spieler in Raum 5 (A=5) UND ist die Verbindung von Raum 5 nach Raum 6 schon geöffnet [R$(75,76)<>"00"] dann setze die Raumverbindung zur Grube als offen [R$(75,76)="**"]. Somit ist klar, daß der Zugang bereits durch "UNTERSUCHE BUESCHE" entdeckt wurde!!!

704 War die Drahtschlinge gemeint (O1=19) und ist diese noch nicht im Spiel (Z<>0) dann ? "Ich befreie ihn von der Wuergeschlinge.": Diese geht AUTOMATISCH in unser Inventar über! [G$(37,38)="-1"] Dies ist die Annahme, daß der Spieler die Schlinge losmacht - und nicht wieder ablegt!.

705 Will der Spieler erneut die Schlinge lösen (O1=19), was ja nur EINmal machbar ist(!), erfolgt die Meldung "Die Schlinge habe ich bereits geloest." 724 Wir verlassen die Unterroutine "Losbinden" mit RETURN

4.2.9 Befestigen

(E."D:BEFESTIG.LST")

Zeile bewirkt

725 Wir überprüfen, ob das loszubindende Objekt das Seil (O1=6) oder die Drahtschlinge (O1=19) ist. Falls nicht, ? "Die Befestigung bringt mich nicht weiter."

726 Ist das Seil gemeint (O1=6) und ist dieses bereits festgemacht (Z=-2), dann erfolgt die Ausgabe: "Ist doch schon festgemacht!"

727 Ist der Spieler NICHT in Raum 6 (GRUBE!) UND ist das Seil (O1=6) NICHT befestigt (Z=-1), dann ?"Befestigt.": Das Seil ist somit im Zustand BEFESTIGT [G$(11,12)="-2"] Ist der Spieler in Raum 5 (A=5) UND ist die Verbindung von Raum 5 nach Raum 6 schon entdeckt worden [R$(75,76)="**"], dann ist der Weg nach unten jetzt offen [R$(75,76)="06"].

728 War die Drahtschlinge gemeint (O1=19) und ist diese im selben Raum wie der Spieler (Z=A) ODER im Inventar (Z<0), dann ? "Soll ich ihm die Schlinge wieder um den Hals legen? - Nein!"

749 Wir verlassen die Unterroutine "Befestigen" mit RETURN

4.2.10 Zerstören

(E."D:ZERSTOER.LST")

Zeile bewirkt

750 Soll nicht das Fenster (O1<>29) oder die Tür (O1<>30) "zerstört" werden, dann ? "Gewalt wende ich nur in notwendigen Situationen an.":RETURN

751 War das Fenster gemeint UND befindet sich der Spieler bei der Hütte (A=9) UND ist das Fenster (noch!) heil [R$(141,142)="**"] dann ? "Mit meinem Ellbogen zerschlage ich das Fenster...": Der Weg IN und AUS der Hütte ist nun möglich! [R$(141,144)="1009"]

752 War das Fenster gemeint UND ist der Spieler VOR oder IN der Hütte (A>8) UND ist der Durchgang offen [R$(141,142)="10"] dann ? "Das Fenster ist - offen..."

753 Die Tür soll "zerstört" werden? (O1=30) UND der Spieler ist VOR oder IN der Hütte (A>8) UND der Weg ist nicht offen [R$(133,134)="00"], dann ?"Nichts zu machen..."

754 Die Tür (O1=30) UND der Spieler VOR oder IN der Hütte (A>8) UND der Weg frei [R$(133,134)="10"] dann ? "Die Tür ist - offen..."

755 RETURN zum Verlassen der Routine "ZERSTOERE".

4.2.11 Reparieren

(E."D:REPARIER.LST")

Zeile bewirkt

775 Handelt es sich NICHT um das Fenster (O1<>29) und NICHT um die Tür (O1<>30), dann ? "Reparaturen tätige ich nur, wenn sie etwas versprechen."

776 Das Fenster soll repariert werden (O1=29) UND der Spieler ist VORm oder IM Haus (A>8) UND das Fenster ist NICHT zerstört, d.h. die Richtung ist (noch) verschlossen [R$(141,142)="00"], dann ? "Das Fenster ist nicht kaputt!"

777 Wie 776, nur ist das Fenster bereits zerstört [R$(141,142)="10"] dann ? "Das Fenster ist wirklich nicht mehr zu reparieren."

778 Die Tür (O1=30) der Hütte (A>8) soll repariert werden? UND der Weg ist noch nicht offen [R$(133,134)="00"], dann ? "Die Tür ist voll intakt und gut verschlossen..."

779 wie Zeile 778, aber der Weg ist offen [R$(133,134)="10"], dann drucken wir "Die Tür ist zerschmettert... eine neue ist wohl nötig."

799 Mit RETURN zurück ins Hauptprogramm

4.2.12 Entladen

(E."D:ENTLADEN.LST")

Zeile bewirkt

800 Wenn NICHT das Gewehr gemeint ist (O1<>9), dann drucken wir mit ? "Was wollt ihr entladen?":RETURN

801 Wenn das Gewehr im Raum des Spieler ist (Z=A), dann nehmen wir es automatisch! [G$(17,18)="-1"]: ? "Gewehr genommen."

802 Wenn sich die SILBER-Patrone im Gewehr befindet [G$(33,34)="-2"] dann ändert sich deren Zustand zu G$(33,34)="-1" und sie befindet sich nun im Inventar des Spielers. ? "Gewehr entladen.": RETURN

803 Wenn sich die BLEI-Patrone im Gewehr befindet [G$(35,36)= "-2"] dann ändert sich deren Zustand zu G$(35,36)="-1" ? "Gewehr entladen.": RETURN

824 Ansonsten zurück ins Hauptprogramm mit ? "Das Gewehr ist nicht geladen." :RETURN

4.2.13 Laden

(E."D:LADEN.LST")

Zeile bewirkt

825 Ist NICHT das Gewehr gemeint (O1<>9) dann ? "Was will ich laden?": RETURN

826 Wenn das Gewehr im Raum des Spielers ist (Z=A), dann nehmen wir es automatisch! [G$(17,18)="-1"]: ? "Gewehr genommen."

827 Wenn weder die SILBERpatrone [G$(33,34)="-3"] NOCH die BLEIpatrone [G$(35,36)="-3"] existiert, dann ? "Ich habe keine Patronen.":RETURN

828 Befindet sich die SILBERpatrone im Raum des Spielers [VAL(G$(33,34))=A], dann nehmen wir diese automatisch! [G$(33,34)="-1"]

829 Befindet sich die BLEIpatrone im Raum des Spielers [VAL(G$(35,36))=A], dann nehmen wir diese automatisch! [G$(35,36)="-1"]

830 Wenn sich die SILBER-Patrone im Inventar befindet [G$(33,34)="-1"] dann ändert sich deren Zustand zu G$(33,34)="-2", wodurch sie nun im Gewehr verweilt. ? "Gewehr geladen-.":RETURN

831 Wenn sich die BLEI-Patrone im Inventar befindet [G$(35,36)="-1"] dann ändert sich deren Zustand zu G$(35,36)="-2". ? "Gewehr geladen.": RETURN

849 Nach ? "Das Gewehr ist geladen." zurück mit RETURN

4.2.14 Erschiessen

(E."D:ERSCHIES.LST")

Zeile bewirkt

850 Ist das Gewehr NICHT im Inventar des Spielers [G$(17,18)<>"-1"] UND NICHT im Raum des Spielers [VAL(G$(17,18))<>A] dann ? "Womit soll ich schießen...?":RETURN

851 Wenn O1<47 dann ? "Ich bin doch kein schiesswütiger Idiot.":RETURN

852 Soll auf den Werwolf geschossen werden (O1=48) UND dieser ist nicht da (Z<>A) dann ? "Welcher Werwolf...?": RETURN

853 Soll auf den Vampir geschossen werden (O1=47) UND dieser ist nicht da (Z<>A) dann ? "Ein Vampir? Wo denn?": RETURN

854 Ist weder die SILBER- noch die BLEI-Patrone im Gewehr [G$(33,34)<>"-2" G$(35,36)<>"-2"] dann GOSUB Zeile 827 (es werden Patronen, Ladezustand überprüft!) Wenn Keine Patrone gefunden wurde (="-3") dann zurück mit RETURN

855 Wenn der DRECK im Gewehr nicht mit dem DRAHT entfernt wurde [Wir prüfen das anhand der Markierung im String [H$(18,18)<>"1"] dann führt das zum "Schuß nach Hinten!" und zum Tod des Spielers. Wir übergeben den zu ladenden Text mit dem String Z$="D:REINTOD.TXT" :Ausdruck mit GOSUB 90:GOSUB 91:GOTO 80 (neues Spiel...?)

856 Der Spieler schoß auf den Vampir (O1=47) dann ? "Er sinkt wimmernd in sich zusammen...":H$(17,17)="3":Der Spieler erhält 5 Punkte! POKE 1023,PEEK(1023)+5

857 Falls der Spieler NICHT bereits seinen 58. Zug erreicht hat, was bedeutet, er befindet sich im Zeitpunkt des Schusses IN der Hütte (PEEK(1022)<58) dann registrieren wir mit H$(15,15)="V" seinen (anschließenden) Tod durch einen Vampir und springen nach Zeile 220 (Dort wird der entsprechende Text ausgegeben...)

858 Wenn auf den Werwolf gezielt wurde (O1=48) und die Zugzahl ebenfalls unter 58 ist (d.h. der Spieler ist in der Hütte!), dann ? "Der Schuss bellt auf - in meiner Panik schiesse ich vorbei!": ?: H$(15,15)="W":GOTO 220. Wir registrieren den Werwolf als den "Mörder" des Spielers und springen in den Handlungsteil, wo der entsprechende Text ausgegeben wird...

859 Da der Spieler nun NICHT mehr in der Hütte ist (s.o.!) UND wenn auf den Werwolf gezielt wurde (O1=48) dann ist dieser TOD! [G$(95,96)="-5"] Wir laden mit Z$="D:WERWO-L6A.TXT": GOSUB 90:GOSUB 91 den entsprechenden Text und spendieren dem Spieler mit POKE 1023,PEEK(1023)+5 weitere 5 Punkte!: Und jetzt "verschieben" wir ein unbewegliches Handlungsobjekt! Die Leiche des Werwolfes befindet sich nicht mehr in der Hütte! [G$(55,56)="08"]

860 Wenn beim Schuß die SILBER-Patrone im Gewehr war [G$(33,34)="-2"] ist diese jetzt nicht mehr existent! [G$(33,34)="00"]

861 Wenn beim Schuß die BLEI-Patrone im Gewehr war [G$(35,36)="-2"] ist diese jetzt nicht mehr existent! [G$(35,36)="00"]

874 Mit RETURN zurück ins HP

4.2.15 Pfählen

(E."D:PFAEHLEN.LST")

Zeile bewirkt

875 Ist der Pfahl NICHT im Inventar [G$(15,16)<>"-1"] dann ? "Womit soll ich pfaehlen?": RETURN

876 Wenn O1<>47 (Vampire) dann ? "Warum fuchtle ich mit dem Pfahl herum? ...":RETURN

877 Wenn Z<>A dann ? "Ein Vampir? Wo denn?":RETURN

878 Hat der Spieler den 53. Zug noch nicht erreicht (PEEK(1023)<53) dann ist der Vampir tot [G$(93,94)="00"]. Wir setzen eine Kontrollmarkierung mit H$(17,17)="1" Wir laden den entsprechenden Text mit Z$="D:VAMPIR5.TXT": GOSUB 90: GOSUB 91 und spendieren 10 Punkte für den ersten erlegten Vampir[POKE1023,PEEK(1023)+10] :RETURN

879 Wir prüfen die Kontrollmarkierung H$(17,17). Ist diese ="1" (Das bedeutet, es handelt sich um den 2.Angriff!) dann erhält der Spieler 5 Punkte für den 2. erlegten Vampir (POKE 1023,PEEK(1023)+5). Wir setzen H$(17,17) auf ="2": Ist der 56. Zug noch nicht erreicht geben wir ausserdem aus ? "Ich sturze mich auf den Vorderen.": RETURN

880 Wir prüfen die Kontrollmarkierung H$(17,17). Ist diese ="2" (Das bedeutet, es handelt sich um den 2.Angriff UND den 2. Vampiren!!!) dann ? "Gegen die Kraft des Vampirs habe ich keine Chance.": Wir registrieren den Mörder mit H$(15,15)="V"ampir und verzweigen zu Zeile 220 (Handlungsteil!)

899 RETURN

4.2.16 Reinigen

(E."D:REINIGEN.LST")

Zeile bewirkt

900 Bei Objekten O1<>9 (Gewehr) ? "Ich sollte meine Zeit besser nutzen... "

901 Wenn Drahtstück NICHT im Inventar [G$(37,38)<>"-1"] dann ? "Womit soll ich es reinigen?":RETURN

902 Wenn unsere Markierung H$(18,18)="1" dann Zeile 924

903 ? "Mit dem Draht stoße ich den angesammelten Lehm aus dem Gewehrlauf." H$(18,18)="1": Das Gewehr ist vom Dreck befreit!: Der Spieler erhält weitere 10 Punkte [POKE1023,PEEK(1023)+10]

924 ?"Es ist Schussbereit!": RETURN

4.2.17 Gießen

(E."D:GIESSEN.LST")

Zeile bewirkt

925 Befindet sich das Drahtstück NICHT im Inventar [G$(37,38)<>"-1"] des Spielers dann ? "Was soll ich giessen?": RETURN

926 Befindet sich die Gußform weder im Inventar [G$(19,20)<>"-1"] NOCH im Raum des Spielers [VAL-(G$(19,20))<>A] dann ? "Womit soll ich etwas giessen?"

927 Ist das Feuer noch nicht angezündet [G$(1,2)<>"-4"] dann ?"Ohne Feuer kann ich nichts schmelzen. Und festes kann ich nicht giessen!": RETURN

928 Befindet sich die Pfanne weder im Inventar des Spielers [G$(23,24)<>"-1"] noch im Aufenthalts-Raum des Spielers [VAL(G$(123,24))<>A] dann ? "Worin soll ich das schmelzen?": RETURN

929 Da alle Voraussetzungen erfüllt sind (s.o.) laden wir "GIESSEN.TXT", drucken in Zeile 90,91: Der "Draht" ist weg [G$(37,38)="-3"]: Die Silberkugel ist geboren! [G$(25,26)="-1"] Der Spieler erhält 5 Punkte [POKE 1023, PEEK(1023)+5]: RETURN

4.2.18 Springen

(E."D:SPRINGEN.LST")

Zeile bewirkt

950 Wenn A=8 und H$(17,17)="2" UND das Seil NICHT befestigt wurde [G$(11,12)<>"-2"] dann lade "VAMPYR7A.TXT":Drucke in Zeile 90,91: Der Spieler erhält 5 Punkte für seinen Todessprung :GOTO 80 (neues Spiel?)

951 Wenn A=8 UND H$(17,17)="2" dann lade "VAMPYR7A.TXT":Drucke in Zeile 90,91:[H$(17,17)="3"] Der

Spieler erhält 10 Punkte! (POKE1023 ,PEEK(1023)+10) Vampire erledigt [G$(93,94)="00"] :RETURN

952 Wenn A=8 dann ? "Das kalte Wasser bewahrt mich ... ":Der Spieler erhält 5 Punkte für seinen Selbstmord (POKE1023,PEEK(1023)+5): GOTO 80

953 Wenn A=10 dann X$="V":GOTO 260

954 Wenn A=9 dann X$="B":GOTO 260

955 ? "Yeahhh... Das bewahrt mich vorm erfrieren.":RETURN

4.2.19 Anzünden

(E."D:ZUENDEN.LST")

Zeile bewirkt

975 Ist das Feuerzeug G$(13,14) NICHT im Inventar (<>"-1") UND NICHT im selben Raum wie der Spieler <>A dann ? "Womit soll ich nur Feuer machen?":RETURN

976 Will der Spieler weder den Brief (O1<>20) noch die Feuerstelle (O1<>25) und auch nicht FEUER oder HOLZ (O1>2) anzünden, dann ? "Was wollte ich anzuenden?":RETURN

977 Ist das Feuer schon an [G$(1,2)="-4"] dann springe nach Zeile 301 (brennt schon!)

978 Wenn der Spieler (A) nicht im Raum 10 (Hütte) ist, dann ?"Ich sollte mit der geringen Fuellung sehr vorsichtig umgehen!": RETURN

979 Befindet der Brief G$(39,40) sich NICHT im Inventar(<>"-1") und NICHT beim Spieler <>A dann ?"Das Feuer will nicht angehen.":RETURN

980 Wir setzen das Feuer auf "-4" drucken ? "Mit dem Briefpapier gelingt es, das restliche Holz anzuzunden.": Der Brief wird vernichtet [G$(39,40)="-5"]: Das Feuerzeug ist nun leer [G$(13,14)="-2"]: RETURN

4.2.20 Reden

(E."D:REDEN.LST")

Da im 1. Teil KEIN DIALOG vorgesehen ist (im 2. wird das anders...) gibt es hier nur folgenden Programmteil:

Zeile bewirkt

1000 ? "Es antwortet keiner...":RETURN

4.2.21 Lesen

(E."D:LESEN.LST")

Zeile bewirkt

1025 Handelt es sich um den Brief (O1=20)? Dann springe nach Zeile 395 (Untersuche!)

1026 Ansonsten drucke den Text "Nichts da, das sich lesen ließe.":RETURN

Unser somit vollstaendig lauffähiges Programm speichern wir mit --> SAVE"D:HP6.BAS" auf der Rückseite der I.L.d.S.-Diskette.

Damit haben wir also den KERN des Programmes geschafft. Was im weiteren noch folgen wird, sind die "Feinheiten" des Programmes. Zum einen die Handlungsbeeinflussenden Sachverhalte, zum anderen die Bedienunsvereinfachungen für den Spieler...

Hier aber vorab -wie versprochen- die Aufteilung unseres Programms in die Programmteile, wie wir sie behandelt - und gespeichert - haben...

Die FETT markierten Teile zeigen jene Programmteile an, die noch zu besprechen sind!

Übersicht über die einzelnen Programmteile:

ZEILEN:	PROGRAMMTEIL:
0- 2	STARTDAT .LST
5- 9	ORTAUSG .LST
10- 14	OBJAUSG .LST
15- 29	EINGABE .LST
30- 79	**SONDERBE .LST**
80- 89	**ENDE .LST**
90- 99	**HILFROUT .LST**
100- 109	**SATZZERL .LST**
110- 119	WORTZERL .LST
120- 149	WORTVERG.LST
150- 159	WORTSTEU .LST
160- 199	WORTAUSW.LST
200- 249	**AKTIONEN .LST**
250- 294	BEWEGUNG.LST
295- 549	UNTERSU .LST
550- 574	NEHMEN .LST
575- 599	LEGEN .LST
600- 624	OEFFNEN .LST
625- 649	SCHLIESS .LST
650- 674	ZIEHEN .LST
675- 699	DRUECKEN .LST
700- 724	LOSBINDE .LST
725- 749	BEFESTIG .LST
750- 774	ZERSTOER .LST
775- 799	REPARIER .LST
800- 824	ENTLADEN .LST
825- 849	LADEN .LST
850- 874	ERSCHIES .LST
875- 899	PFAEHLEN .LST
900- 924	REINIGEN .LST
925- 949	GIESSEN .LST
950- 974	SPRINGEN .LST
975- 999	ZUENDEN .LST
1000-1024	REDEN .LST
1025-1049	LESEN .LST

An dieser Stelle möchte ich mich für die (von mir vorausgesetzte und in meiner Vorstellung vorhandene) Aufmerksamkeit ALLER LESER einmal recht herzlich bedanken und hoffe, dem einen oder anderen wenigstens ein paar interessante Programmieransätze und Gedanken offenbart zu haben...

Mit herzlichen Grüßen schließe ich für heute und verbleibe bis auf weiteres

Michael Berg

Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!







Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Fischer

Preisfrage: Wie heißt die Wimbeldonsiegerin 1999?

Einsendeschluß ist der 12. Oktober 1999

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM geht diesmal an:

Gerd Glaß, Steffen Schneidenbach, Uwe Pelz, Andreas Hofmann, Ronald Gaschütz.

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-5. Preis

1 Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Leitfaden Teil 30 - ATARI magazin

Leitfaden

Sie wollen auf ein zusammengesetztes Objekt wie beispielsweise eine Liste zugreifen, ohne auf die interne Struktur achten zu müssen. Weiterhin wollen Sie die Liste auf verschieden Weise durchlaufen können.

Die Schnittstelle der Listenklasse wollen Sie aber nicht durch Operationen für die unterschiedlichen Durchlaufmöglichkeiten komplex gestalten. Außerdem wollen Sie die Liste zur selben Zeit mehrfach durchlaufen können.

Die genannten Anforderungen erfüllt das Iteratormuster. Die zentrale Idee des Musters besteht darin, die Zuständigkeit für den Zugriff und die Funktionalität des Durchlaufens aus dem Listobjekt herauszunehmen und sie einem Iterator-Objekt zuzuteilen.

Die Klasse Iterator definiert eine Schnittstelle zum Zugriff auf die Elemente in der Liste. Die Aufgabe des Iterator-Objektes ist es, sich das aktuelle Element zu merken. Somit weiß es, welche Elemente bereits durchlaufen wurden.

Beispielsweise kann die Klasse Liste zu einem Iterator der Klasse Listen-Iterator führen. Die folgende Abbildung zeigt die Beziehung zwischen den beiden Klassen.

Die zu durchlaufende Liste müssen Sie zur Erzeugung eines Objekts der Klasse ListenIterator bereitstellen. Haben Sie einmal das Listen-Exemplar, können Sie nacheinander auf die Elemente der Liste zugreifen:

Operation	Funktion

Start() das erste Element wird aktuelles Element

Weiter() das aktuelle Element wird das nächste Element in der Liste Ist

Fertig() prüft, ob wir bereits über das Listenende hinaus sind

AktuellesElement() gibt das aktuelle Element in der Liste zurück

Die Trennung des Durchlaufmechanismus vom Listenobjekt ermöglicht es uns, Iteratoren für unterschiedliche Durchlaufverfahren zu definieren, ohne sie in der Schnittstelle der Listenklasse aufführen zu müssen. Die Filter der ListenIterator-Klasse können zum Beispiel den Zugriff ausschließlich auf jene Elemente erlauben, die bestimmten Filterungsbedingungen genügen.

Anwendbarkeit

Verwenden Sie das Iterationsmuster, um den Zugriff auf den Inhalt eines zusammengesetzten Objekts zu ermöglichen, ohne dabei seine interne Struktur offenlegen zu müssen.

Ein weiteres Anwendungsgebiet ist das gleichzeitige Durchlaufen von zusammengesetzten Objekten zu ermöglichen. Durch eine kleine Erweiterung des Iterators können auch Listen aus unterschiedlich zusammengesetzten Strukturen durchlaufen werden.

Referenzen:

Weitere Informationen zum Iteratormuster finden Sie auf den folgenden Web-Seiten:

http://st-www.cs.uiuc.edu/cgi-bin/wikic/wikic?IteratorPattern

Diese Seite gibt Hinweise zur Verwendung des Musters in realen Anwendungen.

http://oop.cs.technion.ac.il/hoora/patterns.html

Diese Seite bietet eine Einführung in Softwaremuster und stellt u.a. das Iteratormuster vor.

Rainer Hansen

19 V	6 O	9 R	4 M	8 U	16 N	21 D	14 S	7 C	1 H	15 A	17 F	11 T	
2 E	12 P	6 O	14 S		15 A	13 L	12 P	2 E		21 D	8 U	9 R	
9 R	15 A	11 T		14 S	4 M		15 A	13 L	10 G	2 E		15 A	
11 T		6 O	11 T	11 T	2 E	9 R		13 L		13 L	6 O	3 B	
9 R	15 A	9 R		9 R		18 I	21 D	6 O	13 L		3 B	2 E	
15 A	13 L		19 V	2 E	9 R	16 N	2 E		15 A	4 M	2 E	16 N	
10 G	15 A	8 U	21 D	18 I		21 D	6 O	7 C	20 K		9 R		
14 S	9 R			11 T					2 E	9 R	14 S	11 T	
14 S	4 M	6 O	10 G					5 J		2 E	11 T	15 A	
11 T		13 L	15 A	8 U				2 E	19 V	15 A		16 N	
9 R	2 E	2 E	11 T					15 A		13 L	6 O	20 K	
15 A	10 G		11 T	8 U				16 N	5 J		12 P		
17 F	2 E	10 G	2 E	16 N		5 J	15 A	14 S	15 A	10 G	2 E	9 R	
2 E	13 L	17 F		21 D	9 R	2 E	18 I		16 N	15 A	9 R	9 R	

1 H	2 E	3 B	4 M	5 J
6 O	7 C	8 U	9 R	10 G
11 T	12 P	13 L	14 S	15 A
16 N	17 F	18 I	19 V	20 K
21 D	22	23	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name ____________ Straße ____________

PLZ/ORT ____________

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 1/2000 erscheint im Oktober

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter:
Rainer Hansen
~~Markus Römer~~
~~Harald Schönfeld~~
Thorsten Helbing
~~Kay Hallies~~
~~Florian Baumann~~
~~Markus Rösner~~
~~Frederik Holst~~
~~Lothar Reichardt~~
~~Daniel Pralle~~
~~Stefan Heim~~
Sascha Röber
~~Stefan Lausberg~~
~~Falk Büttner~~
Michael Berg
Raimund Altmayer

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Breitenbachweg 6, 75015 Bretten
Postfach 1640, 75006 Bretten
Tel.: 07252/4827
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
eMail: Raetz.SM@t-online.de

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.

ATARI *magazin* + PD *magazin* + DISKLINE

Abonnement

Bitte lesen Sie die Seite 7 im ATARI magazin !!

Liebes Mitglied,

zunächst möchte ich mich bei Ihnen für Ihr Vertrauen, das Sie uns bisher entgegengebracht haben, recht herzlich bedanken.

Und damit wir noch viel für die XL/XE's auf die Beine stellen können, hoffe ich auch weiterhin auf Ihre aktive Unterstützung.

Die Zukunft des ATARI magazins liegt in Ihren Händen

Auf der Rückseite finden Sie den Bestellschein für das Atari Magazin-Abonnement 2000.

WICHTIGER STICHTAG: 16. August 1999

Bitte beachten Sie diesen Termin! Ich möchte so früh als möglich Bescheid wissen, um die weitere Zukunft des ATARI magazins planen zu können.

Für Ihre Unterstützung möchte ich mich jetzt schon bedanken und hoffe, daß es auch in Zukunft unser ATARI magazin noch geben wird. Mit dieser Hoffnung verbleibe ich bis zum nächsten ATARI magazin

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Ihr Werner Rätz

Bestellschein für das Atari Magazin-Abonnement

Bitte Termin 16. August einhalten !!!

Abonnement Atari Magazin 2000

Ja, ich möchte für das Jahr 2000 folgendes Abonnement

ATARI magazin 1/2000 (erscheint im Oktober), 2/2000 und 3/2000

Die Disklines 56, 57 und 58

Das PD-MAG 1/2000, 2/2000 und 3/2000

Ich bezahle den Betrag in Höhe von 100,- DM per

O Nachnahme (nur Inland DM 15,-)
O Scheck (DM 12,- / Ausl. DM 15,-)
O Bargeld beilegen (nur Inland - keine weiteren Kosten)

____

Unterschrift, Datum

Bitte Anschrift eintragen

Vorname ______________________
Nachname ______________________
Straße ______________________
PLZ/Ort ______________________
Kunden-Nr. ______________________

Bitte gleich ausfüllen !!!

Termin:

16 . August 1999

Verlag Werner Rätz

Postfach 1640

75006 Bretten